#331 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED

PU PLUS 100 PAGINA'S

grand theft auto

THE TRILOGY

THE DEFINITIVE EDITION

WWW.PU.NL

DEC 2021

€ 8,95

8 718226 105318 02112

RESHIFT

NOSTALDRIE

DEVELOPERS & INDUSTRIE-INSIDERS OVER HET GAMEJAAR 2021 • WE HEBBEN WEER EEN GAME TOT MONUMENT UITGEROEPEN! • ZO NAAIS IS NINTY NIE • NOOIT MEER DE WEG KWIJT IN GAMES • WAAROM JE NU METÉÉN NAAR SUPER NINTENDO WORLD WIL • DE HEKS MET HET HAAR IS TERUG • VIER PAGINA'S VR-VIERING • VANGUARD 2042



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 64,95** (€ 5,41 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 38,00** (€ 6,33 per editie)







+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

IT'S ALL IN THE GAME

Luie kakker



De Shin Megami Tensei-reeks put uit dusdanig veel verschillende bronnen voor z'n bonte verzameling aan demonen, dat er geheid altijd een paar monsters tussen zitten waarvan de WTF-factor zelfs voor mij bijzonder hoog ligt. De penisvormige Mara is daarvan natuurlijk een bekend voorbeeld, maar in Shin Megami Tensei V moest ik voornamelijk even twee keer knipperen toen ik op Belphegor stuitte (hij is blijkbaar de demon achter de hoofdzonde luiheid). Nou, eh, schijt ze!





Gevloerd



Final Fantasy 14 zal bij velen bekend staan om z'n konijnen- en kattenmeisjes, maar liet mij meermaals aan m'n geaardheid twijfelen met dit sekssymbool. Godbert Manderville is de naam, en hij heeft niet alleen toepasselijk 'god' in z'n naam staan, maar is ook nog eens de eigenaar van een met goud bedekt casino waar ik zo'n 50% van m'n speeltijd in doorbreng. En ja, dit is z'n gebruikelijke outfit. Droomman.



Olifanticide?



Mijn vriend en ik kijken onze ogen uit in It Takes Two. Wat een schitterende game! En de variatie in gameplay is ook zo leuk, we doen elke tien minuten wat anders. Na vlak hiervoor op brute wijze een knuffel vermoord te hebben, was dit vredige tafereeltje een welkome afwisseling.

Driedubbele Diplodocus



Verderop in deze PU heb ik het over Jurassic World Evolution 2, een game die inmiddels wel mijn favoriete parkbuilding sim is geworden. Daarin praat ik ook over een heel specifieke situatie waarin er drie Diplodocussen door de lucht vervoerd worden en TADAAAA, zie hier, als je goed kijkt, het screenshot van deze bizarre situatie. Dat we dit nog mee mogen maken buiten het Jura-tijdperk om! En toen kon het ook al niet, want er waren destijds geen helikopters! DUS!




Pag. 020


Pag. 022


Pag. 074



Pag. 080


Pag. 082

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn, Dwayne Vrancken, Cody van den Bogert, Martin Verschoor*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Nijverheidsweg 18 • 2031 CP • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 64,95 (los nummer kost € 6,75, een dubbelnummer € 9,95). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Nijverheidsweg 18, 2031 CP Haarlem of een e-mail naar
klantenservice@reshift.nl

DE REDACTIE

NAAR NAJAAR? NAH!!!



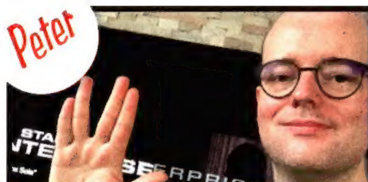
Ha! En jullie maar denken dat dit het saaiste videogame-najaar zou zijn sinds de crash van '83! Niets is minder waar, PU-lezende vrienden, want als ik zo naar de inhoud van dit blaadje kijk, dan is er een ware stortvloed aan lekkere titels beschikbaar voor jouw platform. Nou ja, misschien ff wat minder voor de PlayStation dan je gewend bent van het einde van een jaar, maar daar is die ruk'rona natuurlijk verantwoordelijk voor. En het is een beetje tijdverspilling om boos te zijn op een pandemie. Hoewel ik het je niet kwalijk kan nemen, want dat vervelende virus zorgt er wel voor dat wij niet in de nieuwe happiest place on earth kunnen zijn! Dit aardse paradijs ligt in Osaka en Peter Koelewijn vertelt je verderop in deze pagina's wat je allemaal moet missen nu we daar met geen mogelijkheid naartoe kunnen. Pijnlijk? Zeker! Maar hey, wij gamers zijn toch groot geworden met ons op dingen verheugen?
Over slopende pandemieën gesproken, mede door dit aan apocalyptisch grenzende voorgevalletje is 2021 een apart jaar geworden. Veel is doorgeschoven naar 2022, waardoor het allemaal een beetje schraal leek te worden gedurende deze illustere opvolger van het rampzalige '20. Maar ik ben even zo vrij geweest om een aantal zeer deskundige mensen te vragen hoe zij terugkijken op de afgelopen 11 maanden (ja, ik schrijf dit wederom uit het verleden) en deze developers en andere industrie-insiders hebben zich toch gigantisch goed vermaakt op digitaal vlak. HET ZAL JE VERBAZEN van welke games zij vooral hebben genoten! Genieten doe je toch het best met Goud, en deze maand is er weer een gelukkige game vandoor gegaan met zo'n gewilde Gold Award. Slechtst éénmaal edelmetaal klinkt misschien mager, maar de achten en zevens vliegen je deze maand ook om de oren. En een simpel rekensommetje maken die cijfers toch zeker wel Silver en Bronze Awards, niet waar? Laat je daarom verrassen door Guardians of Vanguards, laat je vermaken door Empires en Superstars, of verbreed je Horizon met Riders en Pictures. Genoeg voor iedereen! Meer dan genoeg zelfs, want je hebt natuurlijk weer een extra dikke PU in je geoefende gamevingers! Ding is wel, ben je eenmaal door deze flinke stapel aan papieren topcontent heen gebladerd, dan is dat het wel weer wat betreft PU magazine in 2021. Goed nieuws: we zijn gewoon weer terug eind januari 2022, en aangezien er in dat jaar gestoord veel releases zijn, hebben we je dan enórm veel te vertellen.
● *Wouter*



EH, ALVAST EEN GELUKKIG NIEUWJAAR?

Ondertussen...

Peter



Begon deze maand...

...aan Star Trek: Enterprise. Ik ben niet opgegroeid met Trek en maakte het mijn coronaproject om alle series op Netflix te bingen. Dit is de laatste, maar gelukkig is de coronacrisis bijna voorbij hahaha... ha... ha... ahum.

Jacco



Droomde deze maand...

...weg tijdens de Call of Duty-review. Waar zou ik aan denken? Eten? Weekend? Vriendelijke capibara's?

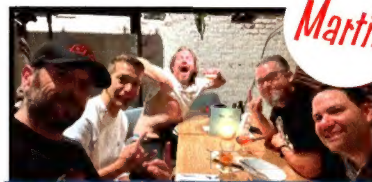
Graddus



Begon deze maand...

...m'n hiphop-carrière! Uhm, voor een nummer voor de verjaardag van een vriend. Uit de maat. En vals... Ach ja. Baby steps, toch?

Martin



Dronk deze maand...

...36 Fristi's met wat oude lullen uit de 'industrie'. Ik heb dus nog steeds een kater.

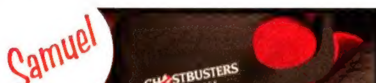
Cody



Deed deze maand...

...aan extreem slapen. Tijdens een lanceringsevenement van Riders Republic werd ik vriendelijk verzocht om de game te spelen op 50 meter hoogte. Dus ging ik maar slapen.

Samuel



Genoot deze maand...

...van de red carpet-première van Ghostbusters: Afterlife. Puike film! Moest om een of andere reden vooral erg lachen om het speciale Ghostbusters-coronamasker dat we erbij kregen. Er zit hier ergens een South Park-grap in, maar ik kom 'r even niet op.

Wouter



Zette deze maand...

...de Lego Infinity Gauntlet in elkaar, net nadat er een kies uit mijn kaak was gewrikt. Avondje wel!

Marvin



Staarde deze maand...

...naar een gapend gat in m'n tv-meubel. Laat geen zware spullen op de HDMI-kabel/-poort van je PlayStation 5 pleuren, kinders, dat vindt 'ie niet zo leuk. Wachten op de reparatie...

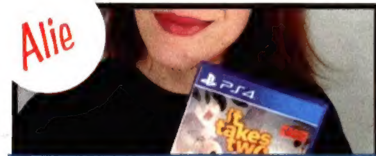
Raf



Zette deze maand...

...nog een eindsprint in voor die vervelende goede voornemens er weer inhakken.

Alie



Had deze maand...

...spijt dat ik It Takes Two niet veel eerder gespeeld heb. Laura zei het een paar maanden geleden al tijdens het theeleuten: It Takes Two is dé leukste couch-coöpgame van de afgelopen jaren. En ze had helemaal gelijk. Gaat. Dat. Spelen!

Jurjen



Bezocht deze maand...

...twee keer de Game On-expo in het Forum in Groningen. Een mooie tentoonstelling met 120 speelbare games, waaronder vele hoogtepunten uit 60 jaar game-geschiedenis. Hoogtepunt? Nou ja, de eerste potloodschetsen van Miyamoto voor het personage dat later Mario werd genoemd had ik nog nooit van zo dichtbij gezien.

JJ



Kreeg deze maand...

...van een fan een doos heet spul opgestuurd. Gevolg is dat ik nu geen mondkapje meer op kan omdat ik anders bij uitademen m'n gezicht verbrand.

Wordt vervolgd...



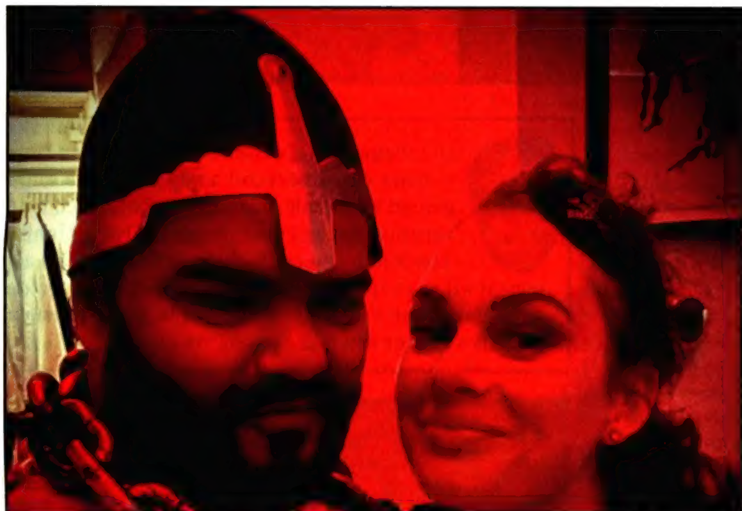


Space Invaders

De afgelopen maand pakten we nog een keer de brommer richting Groningen, want ook Wouter en Florian, onze Space Invaders, wilden wel eens kijken bij de Game On-expositie. De aflevering kan je natuurlijk vinden bij ons op YouTube, maar hee... gelukkig hebben we ook de foto's nog.

Gek hoedje

Samuel laat geen kans onbenut om een gek hoedje op zijn hoofd te zetten. Deze heeft hij afgenomen van een zevenjarig jongetje dat aan de deur stond voor Halloween. Hij een snoepje, Sam een nieuwe helm.



De verhuizing

We zijn al een half jaar aan het voorbereiden, maar nu is het dan eindelijk echt zover, we gaan echt verhuizen! Hoe onze nieuwe redactie er precies uit gaat zien weten we nog niet, want deze wordt nog gebouwd... maar het wordt ongetwijfeld mooi, hopen we dan. Dus nu echt voor het laatst: vaarwel, lelijke groene vloerbedekking!



Poseur van de maand

We vroegen Tjeerd te poseren met de PU van de afgelopen maand. We waren niet teleurgesteld.



Power Spy

● En de teller gaat door. GTA V is inmiddels goed voor 155 miljoen verkochte exemplaren. Red Dead Redemption 2 40 miljoen.

● Die cowboygame doet het dus vrij kut.

● En we zijn nog lang niet bij het einde van dit succesnummer. We krijgen nog de next-gen-editie van GTA V en er schijnt naar verluidt gewerkt te worden aan een remaster.

● GTA wordt daarmee de eerste game die je aan het begin van je werkende leven als journalist moet reviewen en zeer wel mogelijk ook vlak voor de pensionering.

● Moesten we toch weer even een lockdown in. Net op het moment dat we weer wisten wie wie was op kantoor.

● Qua gaming hadden ze die lockdown beter in het qua game-releases gestoorde februari kunnen doen. Hadden we ten minste nog voordeel van de vrije tijd gehad.

● Valves Steam Deck is ook al uitgesteld naar februari 2022. Die maand heeft blijkbaar een magische aantrekkingskracht voor uitgevers.

● Dit betekent dat JJ ook dit jaar geen PC zal aanraken, behalve dan als hij stukjes moet tikken.

● Alhoewel hij dat laatste ook steeds vaker doet op zijn mobiele telefoon.

● Hij heeft namelijk ontdekt dat hij daarmee liggend kan tikken. En dat lukt hem tot nu toe steeds maar niet met een toetsenbord en muis.

● En ja, JJ sport veel, maar 90% van dat sporten gebeurt ook liggend op een bankje.

● Blizzard heeft Overwatch 2 en Diablo 4 uitgesteld naar '2002 of verder'.

● Wat eigenlijk wel logisch is voor een bedrijf waar zo'n beetje alle topmedewerkers weglopen.

● Elk nadeel heeft echter zijn voordeel. Met vrijwel geen bazen meer op kantoor zal er ook niet snel een toxic werkomgeving meer ontstaan. »

OPUNIE

DE GEKTE DIE FEBRUARI 2022 HEET

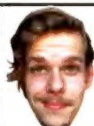
De laatste tijd hebben we een prima lading goede games voor onze kiezen gekregen. En door de vervelende uitstellers, hadden we ook prima de tijd om alles te spelen. En wat de gamers betreft, was deze flow ook wat vriendelijker voor hun portemonnee.

Maar dan heb je februari nog niet gezien. Want wat daar gaat gebeuren, is vrij ongekend. Alsof de uitgevers even niet naar elkaar hebben gekeken en besloten om alles gelijktijdig uit te brengen. Met als gevolg dat je als gamer mentaal en financieel in de knoop gaat komen. Want waar halen we de tijd vandaan om dat allemaal te spelen? En hoe gaan we dit betalen?

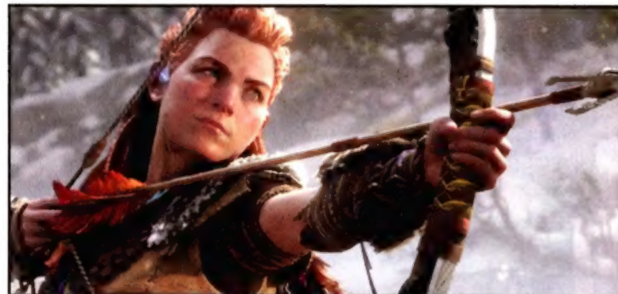
Check deze releaselijst maar eens. Met daarbij de vraag aan de redactie of zij, even uitgaande van het feit dat ze de games zelf moeten kopen, ook in de knoop raken. En om welke games gaat het dan?

- Life is Strange Remastered Collection **1 februari**
- Dying Light 2 **4 februari**
- Dynasty Warriors 9: Empires **15 februari**
- King of Fighters XV **17 februari**
- Horizon Forbidden West **18 februari**
- Destiny 2: The Witch Queen **22 februari**
- Sifu **22 februari**
- Total War: Warhammer III **22 februari**
- Elden Ring **25 februari**
- Saints Row **25 februari**





Hoe dan ook ga ik Dying Light 2, Horizon Forbidden West, Elden Ring én Sifu spelen; stuk voor stuk games waar ik reikhalzend naar uit kijk. En als ik nu begin met sparen, moet het kostenplaatje ook wel te handelen zijn… Nu alleen nog een manier zien te vinden om de tijd stop te zetten zodat ik ze ook echt állemaal kan spelen in dezelfde maand.





Dying Light 2 en Horizon Forbidden West, die twee kan ik prima in een maand spelen! En aangezien PU retegoed betaalt, doet dat geen schijntje pijn in de portemonnee.



Het lijstje is zo afwisselend, dat het geen ramp is, maar een uitstekend begin van het jaar! Dat gezegd hebbende, misschien moet ik een extra vakantie in gaan plannen als ik Dying Light 2, The Witch Queen, Forbidden West en Sifu allemaal wil gaan spelen voor de zomer. Elden Ring lijkt me ook interessant, maar ik vermoed dat ik daar na een paar uurtjes wel weer aan mijn tax zit.



Dying Light 2, Horizon Forbidden West en Elden Ring zijn een zekerheidje. En Saints Row doe ik er in een gekke bui ook bij.
Dat is ruim 250 euro aan games. Dat is een aanslag op de portemonnee.





Moet je hier geen helm bij op? (En ja, dit is een rijdbare Minecraft-big)





Ik zou willen zeggen Dying Light 2, Horizon Forbidden West en Elden Ring, maar waarschijnlijk woon ik in februari toch weer exclusief in Total War: Warhammer III. En in maart, april en juni overigens ook.



De games die ik MOET spelen zijn Dying Light 2, Elden Ring en Saints Row. Dus dat valt best mee.

twitter.com/GKJJ

IS DE INDUSTRIE NOG WEL BEZIG MET HET MAKEN VAN GOEDE GAMES?



Opeens popte het overal in mijn social media op: NFT's, de holy grail. Nu bestaan deze zogenaamde Non Fungible Tokens al langer. Maar ik zag ze zelden echt in verband worden gebracht met gaming. En gebeurde dat wel, dan waren het vaak inferieure games van startups die je niet eens wilde uitproberen. Maar in één week tijd is dat landschap veranderd. EA, Ubisoft, Take Two en Square Enix melden redelijk unisono dat ze vol voor de NFT's gingen. En dat het wat hen betreft dé toekomst voor gaming betrof. Toe maar…

Wat is dit wereldwonder dan? Even heeeeel simpel gesteld is een NFT een stukje content in de videogame die gekoppeld wordt aan een unieke code. Stel, jij hebt die content en dus code gekocht, dan ben jij de enige bezitter. Je hebt dan een uniek wapen of een unieke hoed. Die NFT's kun je kopen of winnen in een game. En als zo'n game dan hot wordt en iedereen het speelt, dan is een uniek item meteen ook gewild. En je weet wat er gebeurt met iets wat gewild en schaars is. Dan gaat de prijs omhoog. En kun je als gamer dus verdienen aan de aankoop.

Als je bovenstaande tekst goed hebt gelezen, dan valt je vast één ding op. En dat is dat er met geen enkel woord gerept wordt over creativiteit of over gameplay. It's all about money. Geld verdienen, kopen, verkopen, etc. Afgezien of NFT's gaan werken in games (de publisher geeft ze uit en bepaalt dus zelf of iets schaars is en dat werkt scams in de hand), heeft dit wereldwonder echt niks met videogames produceren te maken. En dat is niet de eerste keer. Microtransacties, lootboxes, live-service games, season passes, het zijn allemaal toevoegingen die draaien om tools die de game niet beter maken, enkel meer profitable.

En ik maar denken dat het jouw taak als developer is om een goede game te maken die leuk is om te spelen. Maar de laatste keer dat we een uitgever hoorden roepen dat ze een waanzinnige game hadden gemaakt en dat het maken van gewoon goede games de toekomst van gaming was, is al een tijd terug. Een hele tijd terug...

> "Crystal is altijd een developer geweest die games maakte in het action-adventure-genre. Daarom dachten wij dat ze een goede keuze waren om Marvel's Avengers te produceren."



Square-baas Yosuke Matsuda geeft Crystal Dynamics een trap na.

PU SERIOUS GAMING

En Nintendo maar roepen dat ze geen plannen hebben voor een nieuwe Switch...

Power Spy

- Alhoewel werken op een half leeg kantoor ook niet echt vrolijkmakend is.
- Ubisoft heeft aangekondigd dat na de nieuwe Assassin's Creed (Infinity), ook de nieuwe Far Cry een live-service-achtige game gaat worden.
- Kunnen die Fransen niet beter gewoon één game maken?
- Zijn ze ook van het gezeik af dat al hun spellen op elkaar lijken.
- Plus, als de leegloop daar ook zo doorgaat, hebben ze straks nog net genoeg mensen voor één ontwikkelingsteam.
- De werkomgeving bij de PU is overigens al 25 jaar toxic. Alle redacteuren doen stelselmatig kut tegen de eindredacteur.
- Bobby Kotick, de CEO van Activision/Blizzard, heeft aangegeven dat hij momenteel geen dates kan krijgen omdat hij overal op social media als duivel afgebeeld wordt.
- Misschien moet hij de dames (of heren) wat beter uitleggen dat 'ie tientallen miljoenen op de bank heeft staan. Schijnt vaak prima te helpen.
- Overigens heeft Kotick gemeld dat 'ie net zo lang voor 0 euro gaat werken totdat de werksfeer bij Activision/Blizzard weer 100% is.
- Als de leegloop bij Blizzard aanhoudt, dan is dat zo gebeurd.
- Streamer SquidGames heeft de laatste maanden enorm veel kijkers, werk en sponsoren verloren.
- Men denkt namelijk dat ze cheap meelift op het succes van de gelijknamige hit-serie op Netflix.
- Terwijl de dame in kwestie toch echt al elf jaar deze naam draagt.
- Bethesda heeft plannen voor Fallout 5, alleen zullen we daar niet heel snel iets over horen. »

Power Spy

- Dat is toch een beetje een mededeling in de categorie 'je krijgt ooit opslag, maar nu even niet.'
- Of zoals Marvin wekelijks meemaakt: 'De tekst komt eraan, maar nu nog even niet.'
- Sony heeft aangekondigd dat ze volgend jaar minder PS5's kunnen produceren dan gepland.
- Oftewel, de kans dat je een krokodil in de Maas of Rijn zult zien zwemmen is groter dan in 2022 een PS5 in het wild in de schappen van een winkel aán te treffen.
- Of zoals Marvin zou zeggen: de kans dat Wouter volgend jaar minimaal één keer een tekst op tijd inlevert is groter dan...
- YouTube wil dat kijkers het aantal dislikes bij een video niet meer gaan zien.
- Wat zullen Ubisoft, EA en Activision het daar mee eens zijn.
- Take-Two heeft de game Volt van Hangar 13 (o.a. Mafia) gecanceld.
- Ze vonden de eerste beelden van de live-service-achtige game met superhero's die tegen elkaar vechten niet zo sterk.
- Met de canceling zijn 53 miljoen dollars door de gootsteen getrokken.
- Gelukkig voor Take-Two verdient Rockstar dat in drie dagen weer terug.
- Forza Horizon 5 is een groot succes, mede dankzij Game Pass, waardoor miljoenen gamers de racer uitproberen.
- In de toekomst kan dit aantal nog groter gaan worden. De game krijgt namelijk ook gebarentaal.
- De Powerspy is benieuwd hoe je 'vroem vroem' en 'heng heng' in gebaren uitbeeldt.
- GTA Trilogy is een remake van een aantal legendarische maar stokoude games. Daar zit een leuk detail bij. Je kunt weer cheatcodes gebruiken.
- De oude lezers zullen zich nog wel kunnen herinneren dat de PU ooit minimaal zes pagina's met cheatcodes bevatte. »

OPUNIE

WIE WINT HET NAJAAR?

Hoewel februari qua releases grenst aan de waanzin is het najaar eigenlijk altijd het moment dat uitgevers hun grote games in de winkels leggen. De commerciële blockbusters die veel verkopen. En dan is er altijd dat wedstrijdje 'wie verkoopt het meest'. Want doorgaans is dat ook de game die het hele jaar de meeste exemplaren afzet. We vroegen daarom aan de redacteuren welke najaarsrelease (uit september/oktober/november) zij denken dat het beste zou verkopen. Plus de vraag welke najaarsrelease zij het commerciële succes het meest zouden gunnen.





FIFA 22 wint met gemak. Zeker nu de nieuwe Call of Duty wat minder scoort. Mijn love gaat echter uit naar Ori The Collection op de Switch. Beide games zijn gemaakt voor de handheld.



Ik had niet verwacht dat ik zo fanatiek Call of Duty: Vanguard zou spelen als ik nu doe, maar dat komt vooral doordat ik de CoD-multiplayer al járen niet meer heb aangeraakt en er wel weer aan toe was. Voor anderen zal het vooral meer van hetzelfde zijn, maar dat weerhoudt de game er niet van bakken met geld binnen te slepen. Mijn persoonlijke hoop gaat echter uit naar Forza Horizon 5, want dat is gewoon plezier in videogamevorm: een en al genieten!



GTA: The Trilogy - The Definitive Edition wint omdat GTA + retro een onweerstaanbare combi zal blijken voor veel gamers. Maar als Deathloop 'wint' word ik echt blij. Briljante game.



Er zijn drie dingen zeker in het leven: dood, belasting en Call of Duty dat goed verkoopt. Spelen via Game Pass geldt natuurlijk niet als 'verkoop', maar Forza Horizon 5 gaat het hopelijk ook heel goed doen. Ik gun het ze dit jaar vanuit de grond van mijn hart.



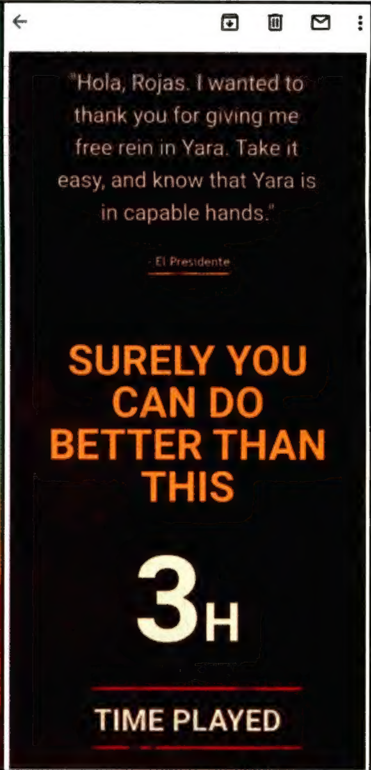
De FIFA-serie is en blijft een kiloknaller, dat zal dit jaar ook niet anders zijn, of je het nou leuk vindt of niet. Maar mijn sympathie gaat uit naar Forza Horizon 5, omdat het echt een goede videogame is. Op en top verzorgd en leuk om te spelen. Leuk is leuk, ik hou van leuk.



Call of Duty: Vanguard, het draait te soepel om er niet in te trappen. Het zou echter leuk zijn als GTA: The Trilogy - The Definitive Edition scoort. Omdat nieuwe generaties moeten weten 'hoe het allemaal begon'.



Ubisoft stuurt mailtjes als ze vinden dat je hun games te weinig speelt.



GEPLETTE GAMEBOY-GAMES

Goud van oud. Pure nostalgie. Those were the days. Je kent het. In 1994 hield Nintendo een publieksevenement op Schiphol, waarbij 10.000 gekopieerde Game Boy-spellen die in Nederland in beslag waren genomen, werden geplet door een stoomwals. Want dat zou de criminelen leren. Nou, niet dus. Maar het leverde wel een prachtige zwart-witfoto op. Met een acteur in een Mario-kostuum die streng toezicht hield op de operatie.



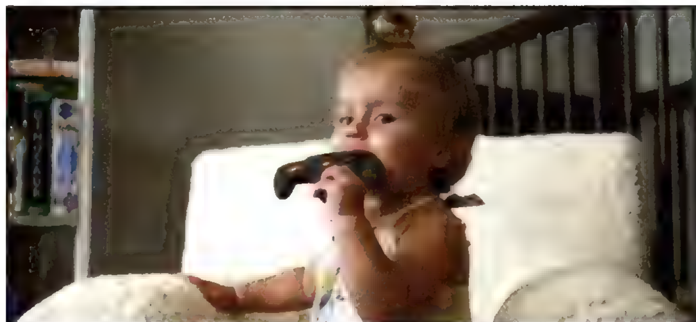
"Er zijn maar heel weinig entertainment-franchises die in de categorie 'James Bond' vallen. En ik denk dat GTA daar een van is."



Strauss Zelnick gelooft in GTA

KINDERACHTIG

Gamers worden niet alleen steeds ouder, ze worden ook nog eens veel jonger. Maar zo jong dat er een merk komt voor gamende baby's... Nee, Samuel kan rustig slapen. Er komt geen modus in Elden Ring waardoor zuigelingen de game kunnen uitspelen. Baby Glitch gaat kleine, kindvriendelijke PlayStation-, Xbox- en Nintendo-controllers op de markt brengen. Controllers van rubber die piepen, stuiteren en waaraan gesabbeld kan worden. Misschien ook handig voor JJ, deze siliconen Baby Glitchers lijken immers onsloopbaar.



PU SERIOUS GAMING

Héél af en toe gebeurt het, dat er gameschoenen uitkomen die we wél willen dragen

Power Spy

- Verzameld, uitgeprobeerd en geschreven door good old Jan.
- De enige man die dagen en dagen gecheat heeft en toch nog bij zijn vrouw is.
- Konami heeft besloten de soft launch van PES, oh sorry, eFootball als niet gedaan te beschouwen en de launch ergens in 2022 nog een keer over te doen.
- CD Projekt Red heeft inmiddels gebeld met Japan om te vragen hoe je zoiets precies moet doen.
- Sony heeft geïnvesteerd in Devolver.
- Betekent dat dat we in 2022 eindelijk een leuke persconferentie van Sony gaan krijgen?
- Je kunt vanaf afgelopen maand ook games spelen via Netflix.
- Dat klinkt inderdaad raar. Is toch een beetje alsof je Game Pass gaat gebruiken om Goede Tijden Slechte Tijden te bekijken.
- De nieuwe Battlefield is uit. En de eerste dagen moesten de spelers het doen zonder voice-chat.
- Wel zo rustig natuurlijk. Bij een game waar je met 100 man tegelijk op een map in de rondte kunt knallen, heb je geen behoefte aan 100 gillende kids in je oor.
- De skin van Travis Scott is na het overlijden van bezoekers van een door hem georganiseerd concert tijdelijk uit Fortnite gehaald.
- Blijkbaar was Epic bang voor een ongeluk.
- FC Barcelona heeft aangekondigd dat ze een League of Legends-team gaan opstarten.
- Dat zal even wennen worden voor Frenkie de Jong.
- Tot slot, Ubisoft heeft medegedeeld dat Beyond Good and Evil 2 in een development-crisis zit.
- Je meent het...

GRAND THEFT AUTO: THE TRILOGY

TERUG NAAR HE
MET... DE GAMI

Een journalist omleggen, jarenlange benderuzies oplossen óf een Schotse rockband redden van een doorgedraaide fan. Zomaar wat voorbeelden van missies waar Marvin, Wouter en Dwayne met volle teugen van genoten in de klassieke Grand Theft Auto-trilogie uit begin 2000. Nu de geremasterde trilogie eindelijk in de schappen ligt, kijken zij vakkundig terug op het GTA-universum van toen.



THE DEFINITIVE EDITION

T GTA VAN TOEN, PLAY VAN TOEN

"Kies maar: je bent een crimineel die wordt verraden door z'n liefje, een 80's gangster die er door zijn eigen baas wordt ingeluisd óf een voormalig bendelid dat na de moord op zijn moeder terugkeert naar zijn oude achterbuurt en het leven dat hij heeft afgezworen. **Wouter**: 'Ach, ik ben zo vaak verraden door mijn minnaressen, geef mij die eerste maar!' **Marvin**: 'New wave is de soundtrack van mijn leven en paarse pakken zijn een basisbehoefte. Geef mij die 80's gangster maar!' **Dwayne**: 'Als voormalig inwoner van Woensel-West rest mij geen andere keuze: kom maar op met dat bendelid!'
De personages zijn verdeeld en, zoals de georganiseerde misdaad werkt, daarmee ook de regio's; tijd voor ons om aan de slag te gaan met respectievelijk Grand Theft Auto III, Vice City en San Andreas. Want wat zijn de hoogtepunten van deze klassieke openwereld-games? En hoeveel impact maken deze games, die toch al rond de 15, 20 jaar oud zijn, in de context van het hypermoderne 2021? Allemaal vragen die beantwoordt moeten worden nu we aan de slag kunnen met GTA Trilogy, de GTA-collectie die de capo di tutti i capi van sandboxgames in het collectieve gedachtengoed moet houden nu we toch nog even op deel 6 moeten wachten." »

Marvin, Wouter en Dwayne

KEREN TERUG NAAR LIBERTY CITY, VICE CITY EN SAN ANDREAS.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



Eerst even een open deur: ik lijk op geen enkele manier op Carl Johnson. Ik ben niet geboren in de getto en nog nooit in aanraking geweest met bendes of justitie. Laat staan dat ik ooit verraden ben door mijn vrienden, die samen met een corrupte agent een complot smeedden om m'n broer te vermoorden. Shit, ik heb niet eens een broer! Toch kon ik me in zekere mate identificeren met CJ, zoals Johnson in de hood wordt genoemd; wees loyaal aan je homies! Het is een karaktereigenschap die CJ gedurende het verhaal nooit loslaat. Het definieert hem als personage.

Trouwens, over het verhaal gesproken, dat is natuurlijk doorspekt met spectaculaire en humoristische missies. Neem **Drive-Thru** bijvoorbeeld, een missie die bijna iedereen zich nog wel herinnert door die ene fastfood-bestelling van Big Smoke. Zeven maaltijden voor één guy? Shit, Smoke is niet alleen een verraderlijke klootzak, maar blijkbaar ook een competitieve eter! Drive-Thru is tevens de eerste kennismaking die de speler krijgt met drive-by's, een mechaniek die vaak terugkeert in de game. Al met al een memorabele missie!

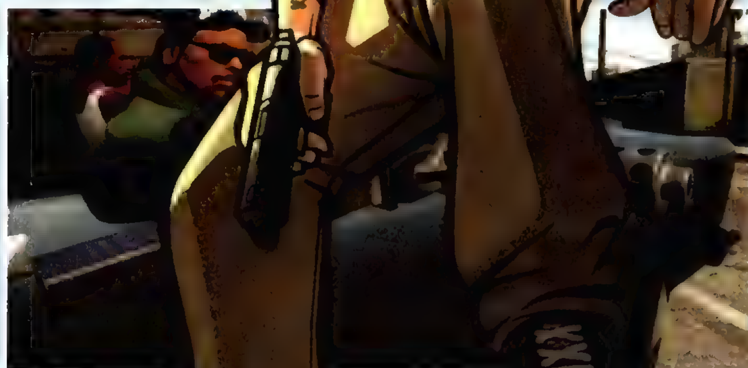
Dan maken we een klein sprongetje verder in het verhaal, naar **Reuniting the Families**, de zesentwintigste missie in de game. Hierin wil Sweet de drie oude Grove Street-families herenigen: hun eigen OG Grove Street en de Seville Boulevard- en Temple Drive-families. De grote rivaal van Grove Street, de Ballas, zijn namelijk bezig om een grote crack-epidemie in Los Santos te ontketenen door het massaal te verhandelen, iets waar Sweet faliekant tegen is. De missie gaat uiteindelijk helemaal mis, met lange shootouts, achtervolgingen en explosies tot gevolg. En ohja, deze missie wordt afgesloten met een onbetaalbaar stukje dialoog van Big Smoke: "Thats gonna be a hell of a story to tell when we passin' the blunt!" Word, Smoke. Just word!

Ik zou nog wel vijf missies met je willen doornemen. Bijvoorbeeld de overval op de Caligula-casino in Las Venturas of Just Business, een van de vetste achtervolgingsmissies met Big Smoke en héél veel Russische maffialeden.

Maar ik moet afsluiten met **Black Project**, een missie die wordt gegeven door The Truth. Persoonlijk vind ik hem een fascinerend personage: een oude hippie die geobsedeerd is door samenzweringstheorieën, én die ook nog eens een grootschalige wietkwekerij runt op zijn perceel in de Badlands. Geen wonder dat hij CJ dus op pad stuurt om in te breken in het Area51 van San Andreas: een streng beveiligde militaire basis.

Het is de basis voor een van de vetste stealth-missies in de geschiedenis van GTA: je infiltreert de basis 's nachts via een ondergrondse schacht, om via de controleruimte van de wachttoren de branddeuren te openen en naar binnen te gaan. Je krijgt daadwerkelijk het gevoel dat je een topgeheim wapen gaat stelen, of een alien gaat ontdekken zoals The Truth beweert. Maar de échte waarheid is veel en veel... cooler!

Het geheime wapen blijkt namelijk gewoon een doodnormale jetpack. Geen duister experiment, maar wel een nieuwe manier om je door de map van San Andreas te verplaatsen! Dat is denk ik ook de reden waarom veel spelers op het internet aangeven dit een van de leukste missies uit San Andreas te vinden. Ik ben het met hen eens: een betere beloning voor het uitvoeren van een missie bestaat niet in San Andreas!

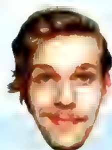








GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



Oké, dan moet ik ook maar: ik lijk niet op Tommy Vercetti, al heb ik met zo'n blauwe hawaii-blouse aan wel ongeveer even veel sex-appeal als Tommy met z´n zes polygonen tellende gezicht. Desalniettemin was dit altijd al een van mijn favoriete GTA-games; ik werd op veel te jonge leeftijd gegrepen door een stijl en tijdperk die voor mij tot op dat moment compleet onbekend waren – de 80's, baby! Wist ik veel waarom je al bij de derde missie een club binnentreedt (een stripclub, huh??) en iemand iets ziet snuiven (vitaminepoeder?), terwijl er op de achtergrond vrouwen met van die veel te grote drijfboeien op hun borst aan het dansen zijn (o god, de hernia's), bedekt door welgeteld drie draadjes stof. Nah, ik was veel te jong om dat allemaal te snappen, maar was gefascineerd door alle omhoog staande kragen, neonkleuren, patserbakken en New wave/Synth-radiostation Wave 103.

Vooral de voertuigen in Vice City zijn me na al die jaren bijgebleven (Speedboats! Helikopters!); die kwamen het best tot hun recht in missies als **G-spotlight** – een naam die ook even de puberale ondertoon van deze game illustreert. Daarin scheur je over daken en doe je allerlei jumps, maar niet zonder minstens drie keer van een gebouw af te pleuren. Die puberale ondertoon (of ´seksueel gefrustreerde gamemaker´-ondertoon, whatever) blijft erin, want er is óok een missie genaamd **Dildo Dodo**, die het bloed onder m'n nagels vandaan haalt en bij mijn playthrough van de remaster me gelijk wijst op hét minpunt van deze game: de besturing. Die is nog altijd hetzelfde als vroegâh (lees: best wel ruk), en hoewel dat in de lucht en op de weg nog wel te handelen is, zorgt het moment dat ik een fucking watervliegtuig moet landen er in deze missie bijna voor dat m'n controller het raam uitvliegt.

Niet veel later hakt er een nostalgiebom in. Alsof ik Vietnam-flashbacks kreeg en in m'n verbeelding helikopterwieken zag opdoemen, met op de achtergrond het geluid van geschreeuw en explosies. Wat blijkt: die helikopter is een mini-helikopter (serieus, wat heeft GTA met minivoertuigen?), die explosies zijn van mini-bommen, en het komt allemaal samen in een missie genaamd **Demolition Man**. Ineens zag ik mini-Marvin weer urenlang die missie herproberen, om telkens maar weer tegen pilaren op te vliegen, per ongeluk een bom op de verkeerde locatie te droppen of simpelweg neergeknald te worden. Ditmaal gaat het iets sneller (jarenlang voor PU werken maakt je vanzelf een semi-bekwame gamer), maar de stress en frustratie die door m'n lijf gieren tijdens het voltooien ervan zijn het niet waard. Het is door dat soort frustrerende missies te merken dat dit de eerste GTA met zo'n focus op helikopters is, maar gelukkig zijn er ook leukere missies als **Phnom Penh '86**, waarin je rustig rondvliegt en een gigantische hoeveelheid bendeleden vanuit de lucht neermaait.

Shout-out naar de missie **Publicity Tour**, waarin je a la Speed een limousine op een minimale snelheid moet zien te houden terwijl je de rockband Love Fist rondrijdt, maar natuurlijk niet voordat Tommy ze "a bunch of drunken Scottish bisexuals" noemt. Ja, de dialogen in deze game zijn ongeveer zo goed verjaard als... nouja, z'n eigen animaties en personagemodellen. Maar als je daar tussendoor weet te kijken is er genoeg lol te beleven, zoals dus bij de rockband: "The bottle's got wires coming out of it! That's not vodka, that's BOOMSHINE! [..] I always knew the booze would kill me!", en meer van dat soort one-liners die ik zo in een PU-bijschrift zou knallen.
Ook nog even een speciale shout-out naar **The Job**, de eerste GTA-bankoverval die een flinke invloed zou uitoefenen op de missies van de latere games, met natuurlijk de grootschalige overvallen uit GTA V als hoogtepunt. Ook al is het in Vice City, net als bij de meeste belangrijke missies, slechts een kwestie van zeeën aan vijanden uitmoorden.

Eindmissie **Keep Your Friends Close...** blijft een heerlijke afsluiter. Een shootout, twee van je aartsrivalen omleggen (ah, poëtische gerechtigheid!) en uiteindelijk 'alleen' overblijven in je gigantische drugs-mansion; de wereld aan je voeten en belachelijke hoeveelheden geld en drugs in je achterzak. Tommy is, zeker anno 2021, een eikel van jewelste, toch voelt het na alle backstabberij goed om 'm aan de top te zien eindigen. »





COVERVIEW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | SWITCH

GRAND THEFT AUTO III



Laat ik met dezelfde open deur beginnen: ook ik lijk totaal niet op Claude, het hoofdpersonage van GTA III. Anders dan deze stille protagonist kan ik amper m'n bek houden, en hoewel ik wel eens in contact ben gekomen met justitie, ben ik nooit tot de verleiding gekomen om een overval te plegen met mijn vriendin. Claude is dan ook een personage waar ik me niet heel erg mee kan identificeren, en niet alleen omdat hij simpelweg niets te melden heeft. GTA III is namelijk een behoorlijk basale openwereld-game, iets wat ook voor het hoofdpersonage en het verhaal waarin hij verzeilt geldt. Deze game ga je niet spelen voor de interpersoonlijke relaties en diepe karakterontwikkeling, nee, dit is een crime-sim die vies naar je knipoogt.

Ook qua gameplay is deze eerste 3D-GTA vrij... rudimentair, om er maar even een vrij fancy woord tegenaan te gooien. Dit is de origine van moderne sandboxgames en dus krijg je in de eerste missies eigenlijk een dissectie van de elementen waaruit dit genre opgemaakt is. Dus ga je eerst voorzichtig een stukje rijden, doe je wat lichte moord en ohja, grand theft auto plus het overspuiten van de gejatte auto in kwestie hoort er natuurlijk ook bij in een GTA. Als je eenmaal een gangster hebt opgeblazen door zijn auto uit te rusten met een bom, en je grijnzend beseft dat de slogan van het restaurant waar hij uit komt 'Eat till you explode!' is, hoop je dat de game de uiterste basics wel uit de doeken heeft gedaan. Dit is allemaal wel héél 2001! Net zoals de filmposter waarop She Loved to Be Taken... Up a Dark Alley staat. Rape jokes waren nooit grappig, maar begin deze eeuw kwam je er blijkbaar nog mee weg.

De missies komen eindelijk een beetje op gang met **Van Heist**, een missie waarin je een gepantserd busje net zolang moet rammen totdat hij stil komt te staan en je hem kan jatten. Kijk, nu begint de actie pas echt! Helaas kakt de snelheid van de game weer flink in als je geïntroduceerd wordt met het concept van stealthy achtervolgingen in **Cutting the Grass**, waarin je achter een verrader genaamd Curly Bob aan moet zonder dat hij het door heeft. De Spook Meter loopt al vol als je binnen een halve kilometer bij deze twitchy knakker in de buurt komt, waardoor je snapt waarom dit soort missies de laatste 20 jaar langzamerhand uit het openwereld-segment zijn verbannen. Dit is niet leuk, voor niemand niet!

Missies in GTA III worden na de vrij langzame introductie op een rap tempo gestoorder, ingewikkelder en vooral moeilijker. In **Triads and Tribulations** is Portland in de ban van een ware bendeoorlog terwijl jij en twee maffiosi Triad Warlords moeten omleggen. Tussen al deze op de straat vechtende bendeleden – waarvan de Aziaten overigens nogal pijnlijke stereotypen zijn – moet je ook nog even op zoek naar het juiste busje om een Fish Factory binnen te komen voor de laatste warlord. Hoewel je ook ff een granaatje over de muur kan smijten, kwam ik pas later achter. Hey, het blijft een zandbak natuurlijk!

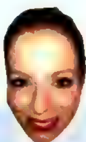
Zodra je Portland inlevert voor Staunton Island en Claude missies moet doen voor lui zoals Asuka Kasen en Donald Love, krijg je de taaiste shit voor je kiezen. Maar de game komt dan ook echt los, met snellere auto's, actie in de lucht en op het water, dikkere wapens en ja, strengere tijdlimieten. Gelukkig zijn voorheen idioot moeilijke missies zoals **Espresso-2-Go** en Payday for Ray een stuk beter te doen nu GTA III een fatsoenlijke map heeft in de Trilogy. Gelukkig is de laatste missie, **Exchange**, nog even glorieus als genadeloos, met rondvliegende raketten, massa's Cartel-Columbianen en achtervolgingen waar je aars van samenknijpt.

Maar uiteindelijk is GTA III toch wel de meest achterhaalde van de Trilogy en zijn de meeste missies of een beetje saai, of moeilijk op een niet leuke manier. Dat blijkt ook uit watvoor reliek het is op het gebied van inclusiviteit en humor, dus voor het beste in deze Trilogy moet je toch bij Marvin Vance of Dwayne Johnson (LOL) zijn.





GTA'S GEMAKZUCHT



Als ik zeg dat ik de GTA-games best leuk vind, word ik vaak raar aangekeken. Dat zijn toch echte mannengames, is het gangbare idee. Tja, ergens snap ik die reactie wel. Je voelt je als vrouw ook niet per se helemaal thuis in de GTA-games. Dat heeft niets te maken met het geweld tegen vrouwen; je slacht ook aan de lopende band mannen af. Maar wel met het feit dat vrouwen áltijd platte karikaturen zijn.

Je kunt de vrouwen in GTA opdelen in twee categorieën: sekspop en/of irritant. Snap me goed: het is niet dat mannen er beter afkomen, de meeste zijn ook enorm stereotiep. Toch worden zij veel meer uitgediept, zelfs als ze een kleine rol hebben. Je leert deze personages waarderen, simpelweg omdat je ze beter leert kennen. Bekend maakt bemind, zeg maar. Vrouwen krijgen die kans niet.



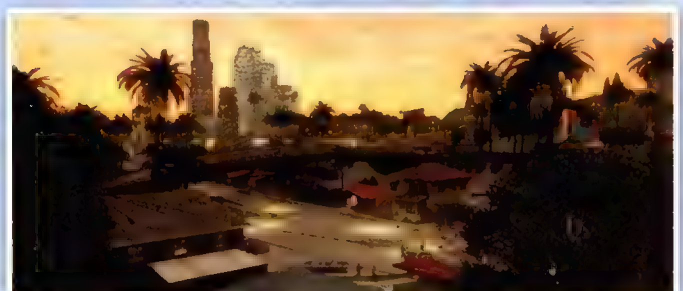
Waarom is dat? Waarom zijn de rollen van vrouwen klein en plat? Rockstar-oprichter Dan Houser stelde ooit dat GTA V geschreven is vanuit een 'concept van mannelijk zijn'. Die uitspraak moest een verklaring bieden voor het gebrek aan vrouwelijke personages. Ik vind het echter een nogal vaag statement. Het verklaart niet waarom vrouwen er in GTA alleen maar zijn als uitlaatklep of irritatiefactor voor de mannelijke personages. Ik denk dat het in werkelijkheid veel meer met gemakzucht te maken heeft.

GTA is satire over hedendaags kapitalisme. De hoofdrolspelers leven een gewelddadige powerfantasy uit. Naar mijn idee is dat uitgangspunt geslachtsloos: wie wil er niet ontsnappen aan de rat race, en doen en laten waar 'ie zin in heeft? Ik denk daarom dat de keuzes van Rockstar inmiddels gewoon lui zijn: waarom zouden ze iets anders doen als iedereen hun games nog steeds koopt? Wat dat betreft lijkt de tijd al sinds de release van de eerste game in 1997 stil te staan, of zelfs achteruit te lopen: in mijn beleving zijn vrouwen eendimensionaler in GTA V dan in deze trilogie.

Heb ik me vermaakt met de trilogie? Was het net als vroeger? Het antwoord is nee. Ik heb me flink gestoord aan de bugs, de framedrops en de andere technische mankementen. Je mag best meer verwachten van Rockstar... Waaronder óók minder gemakzuchtig geschreven vrouwelijke personages. ✖







SUPER NAAKTE MARIO

Ferenc Erdok schilderde zichzelf. Levensgroot. Piemelnaakt. Als Mario, in een Paper Mario-tafereel. Jurjen zag het 2.40 meter hoge doek in een expo, was onder de indruk, maar vroeg zich ook af… Waarom?

Ferenc: "Tijdens mijn studie aan de klassieke academie in Groningen vond ik het schilderen van naaktmodellen erg leuk. Daar wilde ik iets mee doen, maar ik wist niet precies wat. Toen keek ik naar de kunstgeschiedenis, en daarin werden naaktmodellen vaak gebruikt om mythologische figuren uit te beelden. Alleen is mythologie niet helemaal mijn ding, maar videogames wel. En verhalen van videogames gaan natuurlijk ook vaak over helden die de wereld moeten redden.
Zo kwam ik op het idee om de helden in videogames als naaktmodellen te schilderen. Te beginnen met één van mijn favorieten, Mario. Daarna heb ik een naakte Luigi gemaakt, en ik ben nu bezig met twee Donkey Kong-schilderijen. Daarvoor gebruik ik trouwens andere modellen. Die van Mario heb ik opgezet tijdens de lockdown, daarom kon ik geen ander model dan mezelf gebruiken. Dat ik daar naakt sta, zou je ook kunnen zien als symbolisch, voor hoe je als gamer helemaal opgaat in zo'n videogamewereld. Alle andere dingen doen er dan even niet toe."

Meer zien van Ferencs schilderwerk? Volg hem (**Ferenc_Erdok**) op Instagram!





Neo's Art



Neo vond Bayonetta niet Japans genoeg en heeft haar voor deze editie van Neo's Art een extra dosis Land van de Rijzende Zon gegeven. De heks met het haar ziet eruit alsof ze er dankbaar voor is!

BAYONETTA 3

ZE IS EINDELIJK TERUG

Doordat haar twee eigen games lang geleden verschenen, en toen niet veel verkochten, kennen veel jongere gamers Bayonetta alleen als personage in Smash Bros. Ultimate. Jurjen hoopt dat dit volgend jaar verandert, als er dan eindelijk – zeven jaar na deel 2 – weer een heuse nieuwe Bayonetta-game verschijnt.



De derde Bayonetta werd in 2017 aangekondigd middels een lullige teaser, die niet veel meer toonde dan een paar pistolen, wat kogels en een grote '3'. Daarna volgde vier jaar stilte.

Dat was niet de keuze van ontwikkelaar PlatinumGames, maar van Nintendo, een bedrijf dat games graag onder de rode pet houdt tot duidelijk is dat zo'n game in de nabije toekomst zal verschijnen, en uiteraard hebben zowel Nintendo als Platinum onder corona-beperkingen te lijden gehad. Dat gezegd hebbende: ik ging me meer en meer zorgen maken bij elke Nintendo Direct die de afgelopen vier jaar voorbijging zonder dat er nog maar een kogeltje van Bayonetta 3 werd getoond. Tot afgelopen september dan eindelijk de verlossende gameplay-trailer van Bayonetta 3 verscheen, inclusief lekker veel kogels, demonen, nieuwe krachten en het nieuws dat de game in 2022 toch heus zal verschijnen.

Nou kan ik me voorstellen dat veel lezers hun schouders ophalen over dat nieuws, simpelweg omdat ze nog nooit een Bayonetta-game hebben gespeeld. Laat ik je daarom eerst even vertellen waar Bayonetta precies voor staat.

SLASHEN MET STIJL

Bayonetta staat voor over-the-top hack-and-slash-actie, met flitsende beelden en groteske, beeldvullende vijanden, waar iedereen zich wel doorheen kan ploeteren, maar waarbij het de kunst is dit met stijl te doen. En de crux van die stijl zit 'm in het op tijd dodgen van vijandelijke aanvallen. Daarmee trigger je namelijk de zogenaamde Witch Time, een vertraging van je omgeving die jou alle tijd geeft je vijanden op wonderschone wijze te verpulveren met de magische/demonische heksenkrachten (die Bayonetta veelal via haar lange haren uitvoert) en je vier guns: twee in je handen en twee aan je voeten. Aangemoedigd door het instinctief drukken op de knoppen onder je vingers, rijgt Bayonetta deze acties zó soepel en elegant aaneen dat het voelt als een dans, een stijlvolle, vloeiende maar ook woeste en vernietigende dans die de persoon achter de knoppen heerlijke gevoelens van macht en voldoening schenkt.

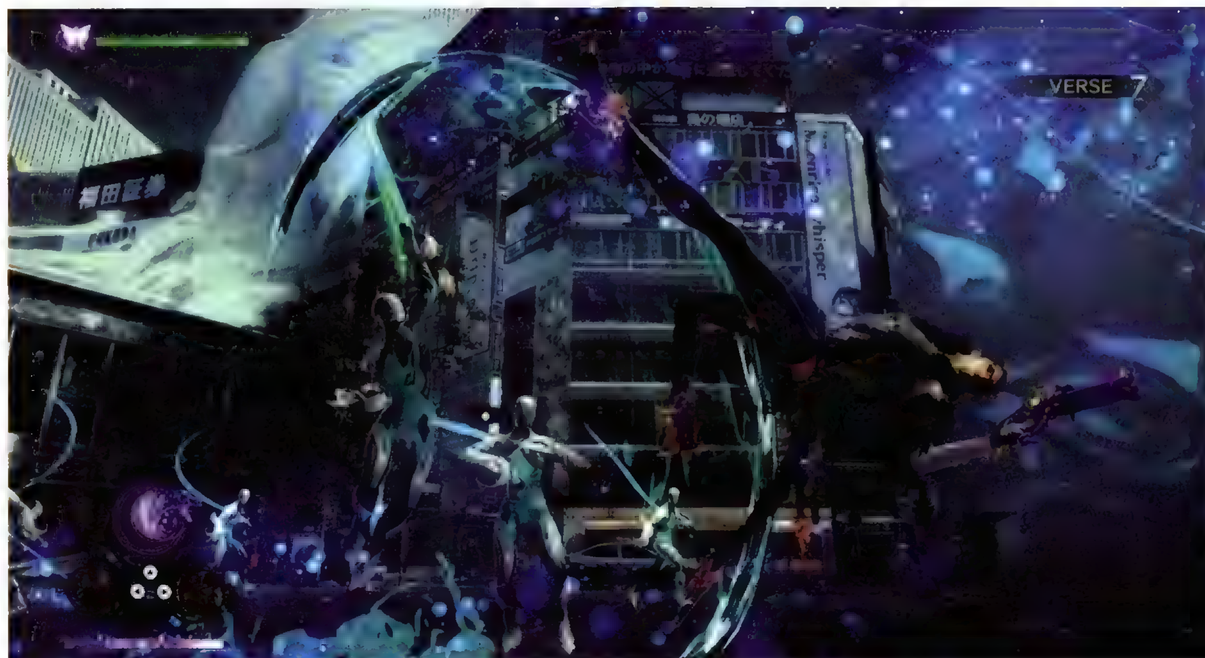
Zo beleefde ik dat tenminste, in de eerste twee Bayonetta-games, en zo hoop ik dat ook weer in de derde te gaan beleven. Dus die Yusuke Miyata kan maar beter zijn best doen!

> "DE BAYONETTA-ERVARING IS ZO MOOI, ZO INTENS EN ZO OVERWELDIGEND. DIE GUN IK ELKE GAMER."

AAN HET BREIN VERBONDEN

Wie Yusuke Miyata is? De nieuwe director van Bayonetta 3. Hij werkte eerder als gamedesigner aan Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Impact, The Wonderful 101 en Astral Chain, en mag nu voor het eerst plaatsnemen op de regisseursstoel. Een stoel die bij de eerste Bayonetta-game nog werd bezet door de oude meester Hideki Kamiya, die in zijn lange carrière een leidende rol speelde bij de ontwikkeling van klassiekers Resident Evil 2, Devil May Cry en Okami, en Bayonetta min of meer bedacht heeft. Gelukkig is Kamiya als 'executive director' nog steeds nauw betrokken bij de ontwikkeling van Bayonetta 3. In een blog schrijft de nieuwe director Miyata dat Kamiya hem 'bijna letterlijk de oren van zijn hoofd heeft gepraat' over 'actie die direct aan het brein is verbonden'. Volgens hem is dat het soort voldoening schenkende gameplay dat ontstaat 'wanneer het personage exact doet wat je wilt'. Mooi hoe zoiets ontastbaars als gameplay op bijna filosofische manier wordt besproken en van 'meester' op 'apprentice' wordt doorgegeven.

Helaas heb ik de game nog niet kunnen spelen, maar afgaande op de trailer durf ik wel te stellen dat Miyata de lessen heeft begrepen.







VERKLEEDFEESTJE

In de vorige door Nintendo uitgegeven Bayonetta-games, waren er diverse Nintendo-extraatjes meegeleverd, waaronder kostuums, wapens en geluidseffecten uit de series Zelda, Mario, Metroid en Star Fox. Grote kans dat we dergelijke frivoliteiten ook in Bayonetta 3 kunnen verwachten.



DIT KOMT GOED

De trailer begint in het verwoeste centrum van Tokio, waar een groepje militairen met machinegeweren en antitankwapens probeert een oprukkend monster te stoppen – tevergeefs, uiteraard. Pas nabij de helft van de trailer verschijnt Bayonetta in beeld, met een mooie tekst als binnenkomer: 'It seems I'm unfashionably late. But I'm ready to give you everything you want.' Gevolgd door een knipoog die me al die jaren dat ik op haar terugkeer moest wachten gelijk doet vergeten.

Daarna gaat Bayonetta los, nog grotendeels op de vertrouwde wijze die ik uit de twee voorgangers ken, dus inclusief Witch Time, wervelende combo's en brute afmakers. Maar wordt Bayonetta 3 dan een herhalingsoefening? Geenszins, blijkt uit de beelden die volgen, waarin Bayonetta twee van haar nieuwe krachten demonstreert: Demon Masquerade, waarbij Bayonetta met een demon fuseert en Demon Slave, waarbij Bayonetta demonen als marionetten kan besturen.

Ik zie Bayonetta een huizenhoge spin-demon besturen die een vijand met een web aan de grond bindt om er vervolgens als een schorpioen op in te steken, ik zie Bayonetta als een monsterlijk gedrocht over instortende wolkenkrabbers grinden en ik weet: dit komt goed. Dit wordt de sierlijke, over-the-top-actie waar ik van houd, maar dan tot de derde macht verheven. Dit wordt een waardige afsluiting van een trilogie die er bijna niet was geweest.

PERFECTE STORM

De eerste Bayonetta werd in 2009 door Sega uitgebracht voor Xbox 360, PlayStation 3 en PC, maar verkocht minder goed dan verwacht: reden voor Sega om geen sequel te willen uitbrengen. Gelukkig schoot Nintendo te hulp met een flinke zak geld, zodat Platinum alsnog een vervolg op Bayonetta kon maken. Maar ook al was deel twee op alle punten sterker dan deel één, ook dit vervolg verkocht niet bijster goed – wat ongetwijfeld te maken had met het feit dat de game exclusief voor de niet bijster goed verkopende Wii U was uitgebracht.

Inmiddels zijn de eerste twee delen opnieuw uitgebracht voor de veel beter verkopende Switch, en daarop deed deze ports het qua verkopen al beter dan de originelen.

Tegen die achtergrond voelt het als een perfecte storm voor Bayonetta, dat ze in 2022 met een nieuwe game haar grootste publiek ooit zal bereiken – een publiek dat haar al kent van Super Smash Bros. Ultimate.

Als deel drie de hoge scores van de voorgangers (Bayonetta staat een 90 op Metacritic, Bayonetta 2 een 92) gaat evenaren of zelfs overtreffen, dan verwacht ik dat veel mensen die nu nog de schouders ophalen over Bayonetta in 2022 alsnog overstag gaan. En dat is goed, want de Bayonetta-ervaring is zo mooi, zo intens en zo overweldigend, die gun ik elke gamer.



CRIMSON DESERT

MANIFESTATIE TEGEN HET MARKETINGBUDGET

Terwijl de hele wereld uitkijkt naar Elden Ring, heeft Graddus stiekem veel meer zin in genregenoot Crimson Desert. Ach ja, je bent een eigenwijze wansmaakgamer of niet... Zou die rare Amsterdammer er ook nog argumenten voor hebben, ofwa?



Ken je dat? Het knagende gevoel dat je niet helemaal op je plek bent? Dat mensen wel leuk oogcontact met je maken enzo, en ze zelfs even stoppen voor een praatje over het weer, maar dat je, zodra je hen je rug toedraait, vanuit je ooghoek ziet dat ze elkaar lachend in de armen vallen en met hun vinger naar je wijzen? [uhh, waar zouden ze anders mee wijzen? - Marvin]
Als je antwoord 'ja' is, dan begrijp je precies hoe ik me soms voel binnen de vaderlandse videogamejournalistiek.

DIKKE PRIEM

Zie je, bij mijn collega's – neehee, niet die van PU, maar ándere gamemedia – gaat het vaak maar over een stuk of tien games per jaar. Elf, als we gul zijn. De Call of Duty's, de FIFA's, maar ook de meer 'high brow' blockbusters als Horizon of God of War. Inderdaad: spellen met een groot marketingbudget. Terwijl er zóveel meer is dan dat! Ik hoor en lees overal dat '2021 zo'n mager gamejaar is' terwijl onlangs Deathloop uitkwam, mensOn. Een game die helaas bijna evenveel aandacht genereerde als dat stille jongetje achterin de klas, en daardoor ongeveer evengoed verkocht als paraplu's in de Sahara. Maar in 2021 verscheen ook de beste F1-game ever. De beste WRC-game ever. En misschien wel de beste Yakuza-spin-off ever. Hitman 3: een must-play voor fans van creatieve, uitdagende sandboxes. The Forgotten City - een GotY-contender die niemand heeft gespeeld. Returnal. New Pokémon Snap. Back 4 Blood. Fuck man, ik heb het nog niet eens gehad over games voor de échte connaisseur, zoals Sniper Ghost Warrior Contracts 2. Of parels voor de zwijnen als Chernobylite en King's Bounty II. Hades! En een hele zooi dikke remakes waaronder Shadow Man en Destroy All Humans! die precies nul buzz teweegbrachten.
Zijn die gamecollega's dan dom? Ignorant? Meelopers? Nee hoor. Het zijn simpelweg geen echte gamers, maar mensen die computerspelletjes 'wel lachen' vinden en dus louter de oppervlakte raken. Net als het mij niet écht boeit wat voor kleding ik draag en een trui van C&A of onderbroek van Hema dikke priem vind.

> "MITS DE TRAILERS GEEN WATCH DOGS-ESQUE TRICKERY BEVATTEN, ZET CRIMSON DESERT EEN NIEUWE STANDAARD NEER."

MOOISTE SPELWERELD OOIT

Zo, nu me dat van het hart is [lekkere manier wel om 300 woorden te smokkelen, Graddus - Marvin], kan ik het met jullie over iets belangrijkers hebben: Crimson Desert. Een action-RPG die qua vibe doet denken aan The Elder Scrolls en The Witcher. Of, in lijn met mijn verhaal hiervoor, meer obscure role-players als Two Worlds, Dragon's Dogma en





Kingdom Come. De spelwereld, Pywel genaamd, is gevuld met fotorealistische bergen, bossen, middeleeuwse dorpjes en kastelen. Het is oprecht de mooiste omgeving die ik ooit heb gezien. Ook de lichteffecten, bladeren die van bomen wapperen en haren/kleding (twee van de lastigste dingen om levensecht in beeld te brengen) spetteren van het scherm. Ik vind de next-gen zeker niet tegenvallen hoor, qua graphics, maar mits de trailers geen Watch Dogs-esque trickery bevatten, zet Crimson Desert een nieuwe standaard neer. Zeer indrukwekkend van de relatief onbekende Koreaanse studio Pearl Abyss! Ik kan niet wachten om doelloos door Pywel te dwalen.



Of nou ja, doelloos: Pearl Abyss kennen we natuurlijk van Black Desert Online – een MMORPG met rijke PVP-content en combat/customization. Crimson Desert zou in eerste instantie een prequel worden, maar tijdens de ontwikkeling realiseerde Pearl Abyss zich dat ze liever een singleplayer RPG in hetzelfde universum wilden maken. Nee wacht, scratch dat. Een hybride RPG, met een volwaardige solocampagne én MMO-elementen!



GEEN NIEUW DING

Dit is natuurlijk geen nieuw ding ofzo; multiplayer-georienteerde titels als The Elder Scrolls Online of The Division kún je ook in je uppie spelen. Of je dat ook wíl is dan weer een totaal ander verhaal. Crimson Desert lijkt echter de eerste keer te worden dat SP en MP echt naadloos met elkaar worden geïntegreerd. Zowel lone wolfs als social butterflies moeten volledig aan hun trekken komen. Persoonlijk val ik meer in het eerste kamp, dus is het een goed teken dat ik zo enthousiast over Crimson Desert ben. Niet alleen de prachtige graphics, maar ook het verhaal en de actie zijn daar debet aan.

Je speelt als MacDuff, die, behalve een van de coolste namen in de recente videogamegeschiedenis, z'n eigen groep huurlingen heeft. De koning ligt in coma, en binnen dit machtsvacuüm zijn er meerdere groeperingen die strijden om een stukje van de taart. Waaronder dus MacDuff. Crimson Desert oogt niet zo gritty als bijvoorbeeld The Witcher, maar MacDuff is een ware badass die zwaarden, bijlen, pijl en boog, maar ook pistolen, kanonnen, magie en zelfs een paar WWE-achtige moves in z'n arsenaal heeft. Of al deze wapens voor een goede balans zorgen moet natuurlijk nog blijken, maar hé: in Black Flag voelde ook niets écht overpowered. In ieder geval is duidelijk: er zal bloed vloeien. Veel bloed. Niet voor niets heeft deze game 'crimson' (bloedrood) in z'n naam! Je vijanden bestaan uit andere huurlingen en soldaten, maar ook klassieke fantasyschepsels als draken, griffioenen en uhm, grijze gorilla's met gele ogen en een gewei op hun kop. Toppie.

GIGANTISCH MARKETINGBUDGET

We weten dus al best een hoop over Crimson Desert, maar ook veel nog niet. Wordt dit bijvoorbeeld een openworld-ervaring waarin je met gemak honderden uren propt à la Skyrim? Of een meer scripted lineaire affaire zoals Final Fantasy? Trekt de framerate het wel? Wat de fuck is dat vreemde, magische portaal uit de trailer? En het belangrijkste: neemt de dev niet teveel hooi op z'n vork, zowel qua genremixing als gameplay? Hoe dan ook blijf ik Crimson Desert met grote interesse volgen. En er aandacht aan geven. Iets wat collega's van andere gamemedia ook niet meer omheen kunnen, nu deze titel in de motherfucking PU heeft gestaan! Projecten als deze verdienen immers beter dan ondergesneeuwd te worden door concurrentie met een hoger marketingbudget...

7 FANTASY RPG'S DIE NIEMAND GESPEELD HEEFT

Ik ben een zware sucker voor fantasy RPG's, zij het met een lichtelijk afwijkende smaak! Hoeveel games uit mijn top 7 heb jij gespeeld?

7. Greedfall
6. Divinity II: Ego Draconis
5. Dragon's Dogma
4. Kingdom Come: Deliverance
3. Risen
2. Gothic 4: Arcania
1. Two Worlds



DIABLO IMMORTAL

JEETJE, BLIZZARD, NEEM ME OP Z'N MINST EERST MEE UIT ETEN

Beledigd. Verdrietig. Terneergeslagen. Een greep uit de emoties die Marvin voelde na de wanstaltige 'Do you guys not have phones'-aankondiging van Diablo Immortal. Een interview met de devs en enkele speelsessies in de closed beta veranderden dat niet. Sterker, onze eindredacteur kreeg spontaan zin in een sigaret, want we kunnen ook 'genaaid' aan dat rijtje toevoegen.



Laten we maar meteen aftrappen met de nieuwe features van deze closed beta, en daarbij de reden dat ik me genaaid voel. Want toen de developers tijdens ons massa-Zoom-interview de nieuwe features opnoemden, duurde het niet lang voor ze mijn mond open lieten vallen van verbazing. Een nieuw 30-vs.-1-evenement; leuk. Battleground Ladders in PVP; geinig. Set Items; cruciaal onderdeel van Diablo, dus dat werd tijd. Raid-bosses in de Helliquary; dope. Controller support; hell yeah! En microtransacties; was te verwachten bij een mobie—wacht eens even, een van de selling points van deze beta is dat je... geld kunt uitgeven?!

De Immortal-bank

Ja, in deze closed beta mag je je zuurverdiende geld uitgeven aan een Empowered Battle Pass, Eternal Orbs en promotionele bundels (zie kader)! Dat kost inderdaad écht geld, dat je daarna nooit meer terug zult zien. Alle aankopen verdwijnen aan het einde van de beta en worden vervolgens omgezet in in-game currency. Welkom bij de Diablo Immortal-bank, waar rente niet bestaat.

Misschien word ik oud – aldus een van de jongste redacteuren van het magazine – en moet ik er nog aan wennen dat dit enigszins normaal is voor mobiele titels. In-game-aankopen horen er natuurlijk bij, en het betalingsysteem moet ook getest worden, maar ik kan het gevoel niet ontlopen dat dit op een betere manier geïmplementeerd kan worden. Later in de tekst kom ik daar op terug; nu eerst even wat positiviteit, voor dit een klaagzang van vier pagina's wordt.

Niet alleen (h)ellende

De game zelf valt me reuze mee. Het lijkt veel op Diablo 3; zeker wat betreft de manier waarop je skills uitvoert, de focus op Rifts en bosses/dungeons die het heeft, de verdeling van items en bijbehorende stats (je kunt per item zien hoe jouw damage er procentueel door vooruitgaat) en natuurlijk de cartooneske uitstraling. Rondlopen voelt ietwat zweverig, al zal dat vooral komen doordat ik enorm veel uren in Diablo 2: Resurrected steek en dat met muis en toetsenbord speel, maar de combat zelf is prima in orde.

Eigenlijk zou je niet veel meer kunnen verwachten van een mobiele versie van Diablo.

Wat ik tot nu toe gezien heb van de verschillende classes biedt ook hoop. Zo is de Necromancer nieuw in deze beta, maar wordt die niet klakkeloos overgenomen van D2 of D3 en probeert Immortal er echt een eigen variant van te maken. Dat is bewonderingswaardig, en hij speelt ook nog eens lekker door z'n nieuwe skills. Iconische skills als Corpse Explosion zijn ook aanwezig voor de puristen onder ons, en de manier waarop je dat soort skills richt is te vergelijken met hoe het gaat in Diablo 2: Resurrected, al vind ik 'auto-targeting' in die game wat beter. Als je bijvoorbeeld in Immortal nergens heen richt en Corpse Explosion uitvoert, ontploffen er lukraak lijken op je schermpje. Zelden degene die jij wilt zien ontploffen, wat frustre-



Die kleur doet me denken aan die ene keer dat m'n betaal-app een darkmode kreeg. Werkte voor geen meter, alles bleef in het rood staan.



> "Hoe meer ik zie van Immortal, hoe meer ik het idee krijg dat het dev-team de verkeerde lessen trekt uit Diablo 3 en World of Warcraft."

rend kan zijn in situaties waarin je wordt overrompeld door een vijand. Hopelijk heb ik daar minder last van als mijn skills sterker worden (wat de radius van Corpse Explosion zou moeten vergroten). Dat brengt me op de volgende verademing: controller-ondersteuning. Voor iemand die mobiele games ontloopt als een melaatse, is het verbinden van bijvoorbeeld een PlayStation-controller via bluetooth erg fijn. Zo nemen je vingers niet de helft van het beeld in beslag – of is dat alleen bij mij zo? – en heb je minder de kans dat je op verkeerde knopjes drukt. Omgaan met de HUD, menuutjes en vooral je inventory is wel een stuk beter te doen met het touchscreen, maar gelukkig kun je on the fly wisselen tussen de twee zonder je controller te hoeven loskoppelen. Uitstekende toevoeging, dus, maar het doet me wel afvragen waarom er in godsnaam geen consoleversie van Immortal in de maak is. De Switch leent zich toch uitstekend voor deze game?

Homogene meuk

Genoeg positiviteit? Genoeg positiviteit. Want er is iets waar ik me al bij Diablo 3 aan stoorde, dat ook weer in Immortal zit, en misschien nog wel een stapje verder gaat. Ik heb het over de homogenisering van stats; minder een focus op uiteenlopende attributen bij de items die je oppakt, en juist meer op enkele cijfertjes die aangeven of je sterker wordt of niet. Daardoor hoef je minder keuzes te maken – oplettende lezers weten dat de focus op keiharde keuzes maken ervoor zorgt dat ik Diablo 2 zo fantastisch vind – en minder stil te staan bij de attributen van de gear die je vindt. Je bent simpelweg procenten aan het achterna jagen, en ik weet nu al dat mij dat heel snel gaat vervelen. Gems zouden dat enigszins moeten oplossen, maar daar gaan weer andere problemen mee gepaard, waarover later meer.

Over homogene meuk gesproken: hoe kunnen we mensen zich nog meer als een ondergeschikte, dertien in een dozijn speler laten voelen? Door een grootschalig PvP-evenement toe te voegen waarbij één speler gigantisch groot wordt en het moet opnemen tegen 30 anderen als een soort raid boss, natuurlijk! En dan expliciet de béste speler van de Immortals (want er is een 'strijd' gaande tussen de facties 'Shadows' en 'Immortals' en meer van dat soort saaie gebrabbel), terwijl de rest van de Immortals-spelers er niet aan mee mag doen. Oké, oké, maar als iedereen de kans krijgt om zo'n PvP-raidbaas te worden is er toch niets aan de hand? Op papier niet. Maar Immor- »

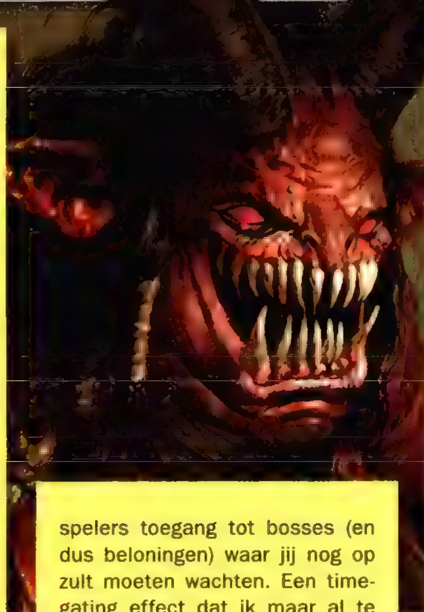




tal zit vol met gameplay-systemen en in-game currency's die ervoor zullen zorgen dat spelers die véél grinden en geld uitgeven een streepje voor hebben.

Pay-to-win?

Belangrijkste vraag is natuurlijk: is de game door de in-game aankopen pay-to-win? Nu is het te vroeg om dat te kunnen concluderen, maar ik vrees wel dat er een grote kloof gaat ontstaan tussen gratis spelers en de zogenaamde whales die geld in de game blijven pompen (zie kader). Zo zijn Helliquary-upgrades heel erg belangrijk, zeker op hoge levels; ze geven toegang tot nieuwe Bosses en dus betere rewards. Als jij géén geld eraan uitgeeft, dan loop je vroeg of laat achter op andere spelers, en hebben die spelers toegang tot bosses (en dus beloningen) waar jij nog op zult moeten wachten. Een time-gating effect dat ik maar al te goed ken van mijn tijd in World of Warcraft, en daar ook al verschrikkelijk vond.



De gegarandeerde (en hogere kans op) Legendary Gems zijn ook belangrijk. Hoe meer Legendary Gems je verdient, hoe meer je de Gems die je daadwerkelijk gebruikt kunt upgraden. En elke keer dat je zo'n Gem upgradet, worden je Offense Rating en Defensive Rating omhoog gepompt, waardoor je dus meer schade aanricht en minder ontvangt (dit is nieuw in de beta).
Elke gem heeft ook nog eens een sterrenrating, dus als je er meer van vindt heb je een grotere kans dat je een vijfsterren-gem vindt. De balans tussen gear en gems is daardoor verstoord; je moet nog steeds grinden om je gear te verbeteren, maar kan het nu dus nog meer compenseren met Gems.
Spelers die beter presteren verdienen ten slotte ook nog eens extra rewards; niet alleen omdat ze inherent moeilijkere content kunnen clearen, maar ook omdat er Leaderboards zijn voor bijvoorbeeld Rifts, waarbij de beste spelers beloond worden.

"Waarom is er in godsnaam geen consoleversie van Immortal in de maak?"

PvE vs. PvP

Dus, als je een PvE-speler bent die de game benadert als een singleplayer-ervaring, dan is het geen pay-to-win. Maar dit is een MMO, dus weinig spelers zullen dat doen. Op het moment dat je gaat PvP'en zal je bijna wel moeten toegeven aan de aankopen omdat je anders achter de feiten aanloopt, en hetzelfde geldt als je altijd de beste van de beste wilt zijn in PvE. Maar dan zal je ook een hóóp moeten grinden. Dit kan versterkt worden door toekomstige updates die de 'meta' veranderen; iemand die veel geld in de game pompt kan véél sneller nieuwe gear/gems op het gewenste niveau krijgen en dus beter schakelen tussen verschillende builds. Al deze systemen zullen er bij veel spelers dus ook voor zorgen dat ze vast blijven zitten bij één personage, één class. En dat terwijl voor mij het rondkloten met verschillende builds en classes dé aantrekkingskracht is voor top-down ARPG's als Diablo. Het is al bekend dat er



WAAROM IK OOK IN DEZE DIABLO WÉÉR EEN DUDE BEN?

'NECROVROUWCER' KLINKT NERGENS NAAR

gaandeweg nieuwe classes aan de game worden toegevoegd, maar die zullen velen aan zich voorbij laten gaan (zij het door een tijdgebrek óf geldgebrek).

Diablo Immoral

Al met al belooft Diablo Immortal een pay-to-win-festijn te worden door alle aanpassingen die zijn doorgevoerd in de recente Closed Beta. Waar mij een game beloofd werd die tussen Diablo 2 en Diablo 3 zou vallen, zie ik nu vooral een kruising tussen Diablo 3 en World of Warcraft, twee games waarbij enorm veel slechte beslissingen zijn genomen. Zo vond ik de cartoony uitstraling en itemverdeling van Diablo 3 helemaal niets, en vind ik de timegating en focus op een scala aan verwarrende gameplaysystemen en ingame currency's zoals in World of Warcraft ook om te janken.

Hoe meer ik zie van Diablo Immortal, hoe meer ik het idee krijg dat het dev-team de verkeerde lessen trekt uit die voorgaande games. Nou ja, voor de devs zullen het de goede lessen zijn, want ze zorgen ervoor dat er veel geld verdiend kan worden. Diablo Immortal móést niet gemaakt worden omdat het een frisse wind voor de franchise zou zijn, maar omdat het geld in het laadje brengt. En ondanks dat ik de gameplay prima vind voor een mobiele titel, ben ik bang dat Diablo Immortal daardoor de geschiedenisboeken in zal gaan als 'Diablo Immoral'. ★

WAAR KUN JE GELD AAN UITGEVEN?

- **Eternal Orbs** zijn de currency waarmee je **Rare** of **Legendary Crests** kunt kopen. Rare Crests geven een kans op legendarische gems – maar voornamelijk Fading Embers, waar je weer Legendary Gems mee kunt craften –, terwijl die bij Legendary Crests zijn gegarandeerd. Beide Crests moet je in een Elder Rift gooien en die Rift moet je vervolgens voltooien. Je kunt zelfs tién Legendary Crests in een Rift stoppen, waarna je dus tien Legendary Gems ontvangt...
- Er zijn **Materials** (Wildfire Stone, Tremor Stone, Barrier Stone, etc.) die de bonussen van je gear kunnen veranderen, zoals een kleine kans dat je een paar seconden 100% extra schade aanricht of een kleine kans dat vijanden om je heen gestund worden.
- Dan zijn er nog de **Bundles**, waarvan je eentje gratis per dag krijgt (en je kunt er een paar verdienen via activiteiten als Dungeons), maar je kunt ze natuurlijk ook kopen. Daar kunnen gems in zitten.
- **Services** zijn tijdelijke bonussen, die wat prijziger zijn dan het bovenstaande (5 euro per stuk), waardoor je bijvoorbeeld **extra Stash-ruimte** krijgt, eenmaal per dag een Rare Crest ontvangt en extra spullen op de **Market** kunt verkopen/ruilen, bovenop een X-aantal **Eternal Orbs**. Dit lijkt de voordeligste optie omdat de prijs vaak al gelijk staat aan de prijs van alleen een Orbs-bundel, maar je krijgt dus de bonussen erbovenop. Hier kun je drie stuks tegelijkertijd van aan hebben staan.
- Voor een maandelijks bedrag van 5 euro krijg je via de **Battle Pass** allerlei beloningen (scrap materials voor craften, goud, **Scoria** om je Helliquary mee te upgraden, Crests, gems, wapens, etc.) naarmate je meer en vaker speelt. Hier zitten ook Legendary Gems tussen; dus ook dit is voordeliger dan die gems los te kopen via de Legendary Crests. Ook krijg je Aspirant's Keys, daarmee kun je kistjes openen, waar weer bepaalde steentjes in zitten, die statistieken als Armor Penetration boosten en dus direct gelinkt zijn aan hoe sterk je personage is.

VERWACHTING ***MARVIN:***

Hoewel ik positief ben verrast door de combat en controller-ondersteuning, vrees ik dat Diablo Immortal steeds meer naar pay-to-win neigt. Met alleen geld kom je er ook niet, want je moet haast een uittreksel over alle systemen en currency's erbij houden om het te kunnen snappen.

\+ Speelt zoals je mag verwachten van een mobiele Diablo.
\- Scala aan verwarrende systemen en currency's.
\- Geen console-ondersteuning.
\- Pay-to-win?

MMO/ACTION ADVENTURE
BLIZZARD ENTERTAINMENT/NETEASE
1-30 SPELERS
T.B.A. 2022



OPEN ROADS

♫ ROADTRIPPIN' WITH ♫ MY FAVORITE ALLIES, FULLY LOADED WE GOT ♫ SNACKS AND SUPPLIES ♪

Wist je dat Graddus – die lompe, wansmakelijke Graddus van ons – eigenlijk een hele gevoelige jongen is? Dat hij niet alleen FIFA speelt, maar net zo geniet van emotionele avonturen als Life is Strange en What Remains of Edith Finch? Nee, dat wisten wij ook niet. Maar deze preview bevat wel meer mysterieuze onthullingen...

PREVIEW — PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S

Ik houd van roadtrips. Daar kwam ik laatst pas achter, want ondanks dat ik al bijna 20 jaar mijn rijbewijs heb, heb ik pas een paar maanden een auto. Een strakke, sportieve, maagdelijk witte Ford Focus 1.0 EcoBoost 125 pk ST-line hatchback waarin het voelt alsof je op een tapijt vliegt. Die Audi's en Mercedessen eruit trekt bij het stoplicht. Zucht, ik krijg meteen weer zin om die ferme versnellingspook in mijn handen te nemen... Maar ik dwaal af.

Ik reed namelijk met mijn vriendin in Normandië en daar ergens, op de snelweg tussen Bayeux en Saint-Lô met 135 op de teller, drong het ineens tot me door: dit is leuk. Autorijden is leuk. Roadtrips zijn leuk! En jawel, attentie voor het meest briljante bruggetje ooit: Open Roads, dat zich afspeelt tijdens een roadtrip, moet dus ook wel leuk zijn!!!

MIJN STALEN ROS

Dit is 'm dan, mijn stalen ros. Dat we samen nog maar veel roadtripjes mogen beleven!



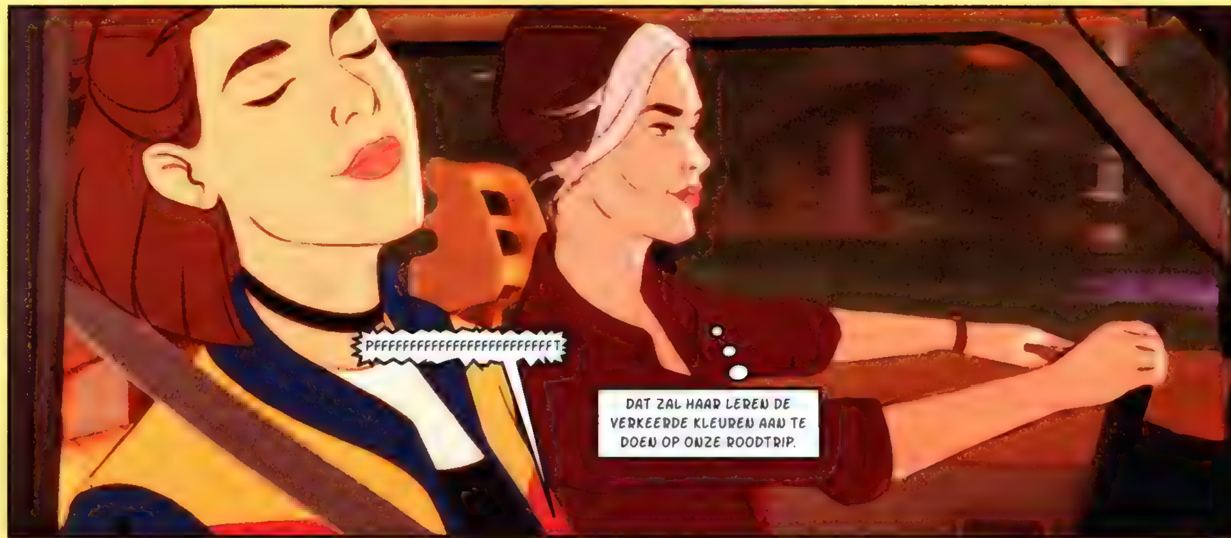


Je zou bijna verwachten dat Patricia Paay dit boek had geschreven.

Stiekem een scheet

Waarom zijn roadtrips dan zo leuk? Nou ja, ten eerste zijn ze alleen écht leuk als je iemand naast je hebt zitten. Een bijrijder. Zoals mijn vriendin en ik. Of moeder Opal Devine en dochter Tess Devine in Open Roads. Dan kun je tijdens het rijden namelijk snoepjes in elkaars mond stoppen. Of praten. Over dingen als "eten we zo bij McDonald's, of toch de Burger King?" En: "Is Normandië nou onderdeel van Bretagne of andersom?" Maar ook diepere onderwerpen komen aan bod, vooral als de roadtrip wat langer duurt en je al zes keer hebt gezegd dat de omgeving zo mooi is. Dan gaat het er plotseling over of Mark Rutte wel de juiste premier is voor tijdens de coronapandemie. En of je niet bent vergeten de deur thuis op slot te doen.

Na een uurtje of zeven kan er zelfs wat irritatie ontstaan. Dan hoor je jezelf zeggen: "Schat, laat mij nou maar de route bepalen want vrouwen hebben andere kwaliteiten." Of laat je stiekem een zacht





scheetje, vlak nadat je de autoramen op het kinderslot hebt gedaan. Proest.

Op zoek

Of Opal en Tess in Open Roads ook snoepjes in elkaars mond stoppen, het over Mark Rutte hebben en windjes laten, weet ik niet. Er is immers nog niet veel bekend over de game. Wat ik na het zorgvuldig opzuigen van alle beschikbare info wél weet, is dat Open Roads me intrigeert. En wel om drie redenen:

1) Developer Fullbright tekende onder andere voor Gone Home en Tacoma, twee zeer gewaardeerde adventure-klassiekers. Het portfolio van uitgever Annapurna Interactive is zo mogelijk nóg indrukwekkender, met spellen als Outer Wilds, The Unfinished Swan en de recente Gamepass-hit Twelve Minutes. Zo'n tandem moet wel een garantie voor succes zijn, toch?

2) Open Roads oogt aan de ene kant als een schilderij van Bob Ross (de omgeving), en aan de andere kant als een zaterdagochtend-cartoon uit de 80's (de personages). Wat een prachtige, verfrissende artstijl! Vibe is een van de zwaarwegendste punten in een game voor mij en Open Roads vibet als een Spaanse flamencodanseres.

3) Het verhaal is heerlijk mysterieus, draaiend om een verborgen schat in de buurt van de Canadese grens, oude notities en brieven die verborgen waren op Opals zolder en de zoektocht naar een lang vervlogen, gruwelijk familiegeheim. Precies waar je dit soort games voor speelt, dus!

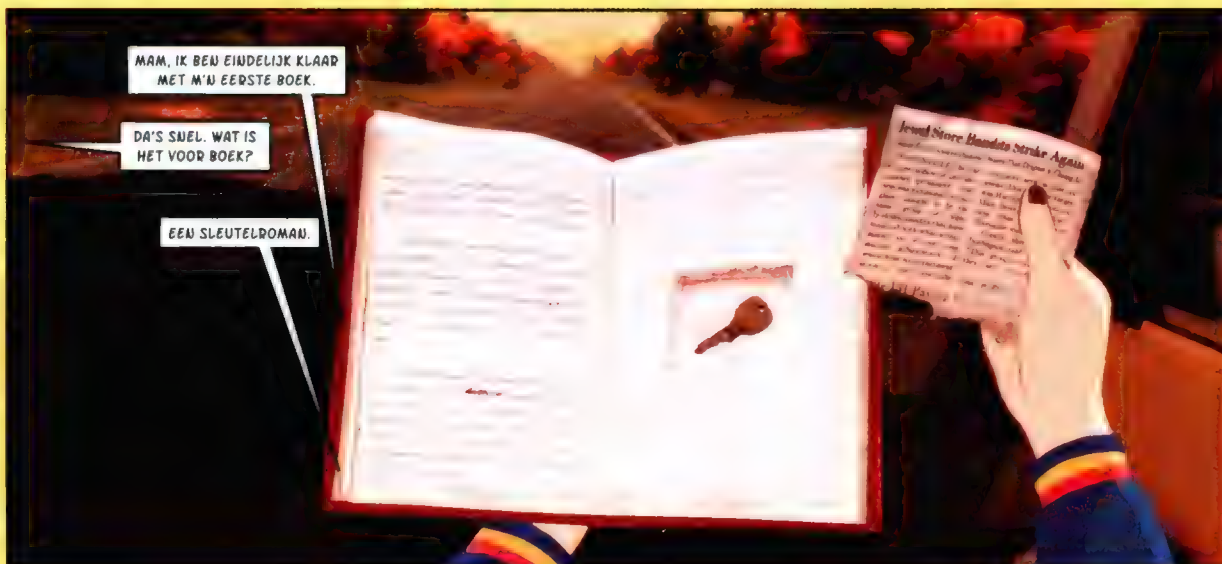
Hoop

Tijdens een roadtrip is de reis belangrijker dan het doel. En juist dat gegeven maakt dat Open Roads een fantastische videogame kan worden; ook in ons geliefde medium is het niet zozeer van belang wáár je heen gaat, maar hoe je er komt. Eerlijk is eerlijk: van hun gameplay moeten dit soort narratieve adventures het vaak niet hebben. Daarom hoop ik dat Opal en Tess Devine goed geschreven personages zijn. Dat ze meeslepende conversaties hebben, al mag het soms ook best over McDonald's of Burger King gaan. Ik hoop dat ze niet alleen door Canadese naaldbossen rijden, maar ook af en toe stoppen bij een meertje of een benzinestation, waar een blinde opa in een schommelstoel met z'n hond op schoot en een shotgun binnen handbereik de pomp bedient. En ik hoop vooral dat het familiemysterie, met oma Devine als spil, er een van het niveau The Vanishing of Ethan Carter of Firewatch is. Mocht dat het geval zijn, dan denk ik tijdens een volgende roadtrip in mijn Ford Focus vast nog wel eens terug aan Opal, Tess en Open Roads. Misschien wel met mijn eigen moeder naast me. Of dochter. Als dát geen roadtrip-ception is... ★

"Zucht, ik krijg meteen weer zin om die ferme versnellingspook in mijn handen te nemen..."

TYPISCHE GAME PASS-GAME?

Het toffe van Game Pass is dat je games speelt die je anders van z'n lang-zal-ze-levensdagen niet zou hebben gekocht. Met name van die narratieve exploration-adventures die je in een uurtje of vijf à zes aftikt, lenen zich hier goed voor. Call of the Sea, What Remains of Edith Finch, Twelve Minutes, The Turing Test, The Artful Escape, Two Brothers, Last Stop... Jep, Open Roads past er nu al prima tussen.



VERWACHTING GRADDUS:
Niks leukers dan een roadtrip, al komt een game over een roadtrip verdomd dicht in de buurt! Het lijkt erop dat de tandem Fullbright/Annapurna Interactive met Open Roads z'n volgende diamantje aan het slijpen is.

- + Roadtrips zijn leuk!
- + Kijk dan hoe mooi het is.
- + Fullbright & Annapurna Interactive.
- – Hopelijk geen niemendalletje van een uurtje of twee.

ADVENTURE
FULLBRIGHT/ANNAPURNA INTERACTIVE
1 SPELER
T.B.A. 2021

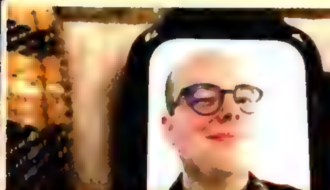
VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"UGH, NINTENDO, WAAROM BESTA JE NOG STEEDS? HOU OP MET BESTAAN!"



Hoor je Jacco, Lucas en Cody in de verte al schuimbekken?

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"NINTENDO, IS HET NIET EEN FANTASTISCH BEDRIJF? ZE ZOUDEN EIGENLIJK EEN PRETPARK VERDIENEN."



Ehm... kan iemand checken of het wel goed gaat met Peter?

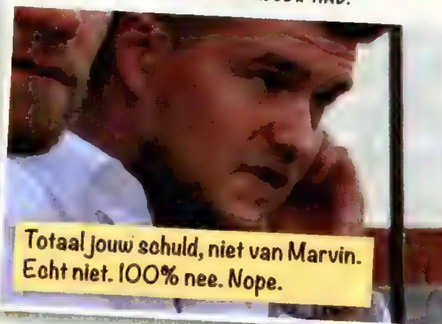
SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"WILDE 'M VRIJDAG BIJ JE HEBBEN, MAAR DRUKTE @ M'N NIEUWE JOB..."



En dan tijd besparen door 'at' te verkorten, slim!

"OH CRAP, BEN NOG NIET EENS BEGONNEN, DACHT DAT IK LANGER HAD."



Totaal jouw schuld, niet van Marvin. Echt niet. 100% nee. Nope.

"HEB DE LENGTE VAN VIER PAGINA'S EEN BEETJE ONDERSCHAT, BEN IK BANG."



Als Marvin een euro kreeg voor elke keer dat zijn 'lengte' werd onderschat, zou hij... Nog steeds blut zijn.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

OVERZICHT VAN EEN GAMEJAAR VANUIT DE 'INSIDE'

2021 ALDUS DE DEVS

Al jaren delen PU-redacteuren hun meningen over games op soms lompe, vaak bijdehante wijze in de pagina's van dit blad. Wij weten dan ook goed uit onze nekken te kwakken en denken er ook best wel wat verstand van te hebben. Maar weet je wie nog veel méér over games weten dan wie dan ook? Jawel, de devs!

In alle jaren dat wij het Power Unlimited-magazine maken, zijn we natuurlijk regelmatig in contact gekomen met mensen die voor ontwikkelstudio's en uitgevers werken. Want ook dat is deel van ons gezegende werk. Community managers, level designers, narrative leads, game designers en artists; we spreken ze regelmatig en omdat we dezelfde passie delen, zijn het zeg maar best wel 'our kind of people'.
Daarom leek het ons geen gek idee om bij het terugblikken op 2021 eens de meningen van de devs te vragen. De personen die zo hard hun best doen om games in de winkels te krijgen, in plaats van er op te zeiken als ze er eenmaal liggen. En daarvoor hebben we een mooi gezelschap aan interessante meningen weten te verzamelen.



Johan Faas

WIE BEN JE, WAT DOE JE?

Johan Faas! Trouwe lezers die ook PU.nl in de gaten houden zullen die naam misschien herkennen van toen ik daar als freelancer artikeltjes en Nachtwachten uit mijn mouw schudde. Op het moment werk ik bij Vertigo Games als Game Designer, waar ik nu de laatste puntjes op de i aan het zetten ben voor After the Fall. In mijn vrije tijd werk ik aan mijn eigen indieprojectje. Mijn favoriete genre is roguelikes, maar ik ben een omnivoor wat games betreft – ik speel alles. Van obscure indies tot de nieuwste dikke triple-A-releases.

WAT IS JE TOP 3 GAMES VAN 2021

3 Returnal

Returnal is zeker een van de vetste releases van het afgelopen jaar, maar het was voor mij ook een complete verrassing. Waar ik de meeste games op de voet volg, is Returnal toch een beetje onder mijn radar gevlogen. Toen ik op launch day via-via een key toegestuurd kreeg, moest ik hem toch even installeren om een potje te proberen, en voordat ik er erg in had was het een paar uur later. De game speelt ontiegelijk lekker weg en heeft net als de meeste goede roguelikes een gevaarlijk hoog 'nog eentje dan'-gehalte. Returnal komt goed tot zijn recht op de PS5, en lijkt ook daadwerkelijk van de extra paardenkracht gebruik te maken. Het ziet er allemaal retestrak uit, en de particle effects zijn om van te smullen.

De game is ouderwets moeilijk, maar daar houd ik wel van. Met samengeknepen billetjes en angstzweet op je voorhoofd een zee aan bullets ontwijken terwijl je wat kogels in de harses van de alien die achter je aan rent probeert te jagen. Heerlijk. Al moet ik wel toegeven dat ik hem nog niet heb uitgespeeld – zoveel games, zo weinig tijd! Maar ik beloof dat daar in 2022 verandering in gaat komen – helemaal nu je door middel van de splinternieuwe suspend points eindelijk je run kunt pauzeren. Ik heb er nu al zin in!





2 The Binding of Isaac: Repentance

Dit is misschien een beetje valsspelen, want het is inmiddels al ruim zeven jaar geleden dat The Binding of Isaac: Rebirth het daglicht zag – en tien jaar geleden dat de oorspronkelijke Flash-versie van deze game verscheen. Maar ik heb me met deze DLC meer uren weten te vermaken dan alle andere games die in 2021 verschenen. Niet alleen bracht deze uitbreiding bergen met nieuwe content, ook werden enkele problemen die ik had met de vorige versie van de game verholpen (doei, oneindig enemy-spawnende portals!). Daarnaast is de vernieuwde co-op-modus een fantastische aanvulling geweest, waar ik wekenlang na launch elke avond met een vriend een paar runs van heb gedaan.

Maar de eerder genoemde bergen nieuwe content zijn toch echt de main selling point van deze DLC, die bijna zo groot is als de originele game. Meer dan honderd nieuwe enemy's en items, duizenden nieuwe kamer-layouts, een flink aantal bosses en een lading aan extra personages die allemaal een unieke mechanic hebben, brengen deze indiehit naar nieuwe hoogten. Dan zijn de alternatieve route en de 'true ending' de spreekwoordelijke kers op de taart.

Edmund McMillen heeft zichzelf opnieuw overtroffen, en ik kan niet wachten om te zien wat hij met zijn volgende game in petto heeft.







1 It Takes Two

Toen ik met mijn neef (hey Bryan!) op de bank zat tijdens een van onze gamingsessies ging het al een paar keer door mijn hoofd – dit zou wel eens mijn Game of the Year kunnen zijn. Want man, man, man, wat is It Takes Two een toffe game. De snappy controls, gecombineerd met interessante ability's en gevarieerde levels zorgen er voor dat ik van begin tot eind met een glimlach op mijn bakkes naar het scherm heb zitten staren.

Er zijn niet veel games die écht alleen gebouwd zijn met puur co-op in mind, en geen een waarbij de uitvoering zo sterk is als in deze game. Waar de voorganger van It Takes Two, A Way Out, de mist in ging door een gebrek aan variatie, lijkt het er op dat Hazelight deze kritiek luid een duidelijk heeft ontvangen. Aan de lopende band worden nieuwe mechanics geïntroduceerd - en dan ook nog eens unieke mechanics voor beide spelers! Het ene level stamp je vijanden plat met een hamer terwijl je co-op-partner als een soort Kratos-lite spijkers gooit en terugfluit, en een uur later heeft de een een gun die hars schiet, die de andere speler vervolgens kan laten ontploffen met een lucifer-pistool. Iedere keer dat je denkt dat het onderste uit de kan gehaald is komt de game weer aanzetten met een nieuwe, unieke puzzel of obstakel.

Naast dit alles weet de game ook nog een redelijk emotioneel verhaal te vertellen, met hier en daar wat duistere humor. Ik kwam niet meer bij van het lachen na een zekere scène met een olifantenknuffel – if you know, you know...

WAT ZIJN DE BESTE GAMES DIE JE IN 2021 HEBT GESPEELD?

3 Spelunky 2

Ik herinner me nog de oorspronkelijke Spelunky die Derek Yu met GameMaker in 2008 in elkaar had geflanst – die versie (inclusief source code!) was gewoon gratis te downloaden. Enkele jaren later was daar de HD-remake, die ik ook kapot heb gespeeld. Nu, bijna tien jaar later, is daar Spelunky 2. En eigenlijk speelt het allemaal nog precies zoals dat gratis spelletje waar ik in 2008 mee zat te rommelen. Never change a winning formula!

Spelunky 2 is dus eigenlijk alleen maar meer van hetzelfde, en dat is helemaal prima. Net als zijn voorganger is de game hard as balls, maar oh zo rewarding als je de vergulde bakkes van Olmec het lava in bonjourt, of een van de latere eindbazen (en dat zijn er nogal wat) eindelijk weet te slopen. Het blijft af en toe frustrerend om een perfect lopende run, waarin je een jetpack en een uitgebreid arsenaal hebt bemachtigd, te verliezen omdat je een tikje van een vijand krijgt waardoor je twintig meter naar beneden mietert en in een menselijke shish kebab verandert. Maar je start zo gemakkelijk weer een nieuwe run dat je het een minuut later weer vergeten bent. En deze keer lukt het wel!





2 Demon's Souls

Deze zou ik natuurlijk in 2020 al gespeeld hebben, ware het niet dat het toen onmogelijk was om een PS5 te bemachtigen. Begin dit jaar is het me toch gelukt, en dat betekende dat het tijd was voor Demon's Souls. De Playstation 3-versie heb ik ook nooit gespeeld, dus ik kon er vrijwel blind in gaan. Intussen heb ik wel alle andere Soulsborne-games gespeeld, en Bloodborne blijft een kandidaat voor mijn favoriete game of all time (waar blijft die remake/sequel, Bluepoint?!).

Demon's Souls is dus alles wat die andere games (en het origineel) vet maakte, in een strak nieuw jasje. Intense combat, vette enemy designs en dikke bossfights. Ik kan het niet met het origineel vergelijken, maar het voelt allemaal echt perfect. De werelden die je mag ontdekken voelen uniek aan vergeleken met de andere games uit de 'serie', maar de atmosfeer is vertrouwd somber en grimmig. Een pareltje, die door de kracht van de PS5 – en het leger developers van Bluepoint – enorm goed tot zijn recht komt.



Sheryn Khafagy

OVER MIJ

Hi! Ik ben Sheryn, Community Manager bij Koch Media Benelux. Hier ben ik met name bezig met de community rondom onze games, de socials en content creators. Zelf hou ik van verschillende soorten games. Ik speel veel shooters maar hou ook absoluut van lekker chill Stardew spelen of gewoon als killer rondrennen in Dead by Daylight. Waar ik minder warm van word is Dark Souls, want daar kom ik echt niet verder dan Blighttown. :')

BESTE GAME DIE IK IN 2021 HEB GESPEELD:

Er zijn veel nieuwe games uitgekomen, alleen wegens tijdgebrek heb ik er nog niet veel (uit)gespeeld. Maar de game waar ik dit jaar het meest naar uit kijk is **Battlefield 2042**. Als ik Battlefield 3 nooit had gespeeld was ik wellicht nooit een gamer geworden, dus ik kijk iedere keer weer uit naar een nieuwe titel. De beta gaf me in ieder geval wel BF3-vibes, dus dat gaat zeker goed komen.
Natuurlijk heb ik wel zat gegamed dit jaar en dit is mijn top 3 titels waar ik (tot nu toe) het meest mee bezig ben geweest:



3 Saints Row: The Third Remastered

De Saints Row-reboot komt er natuurlijk aan en dan is er niks leukers dan weer eens in de voorgaande titel duiken (bonus als het een remaster is). Geweldig als je gewoon even iets wil opblazen of wilt rondrennen met je paarse speelkameraad.



2 Rainbow Six Siege

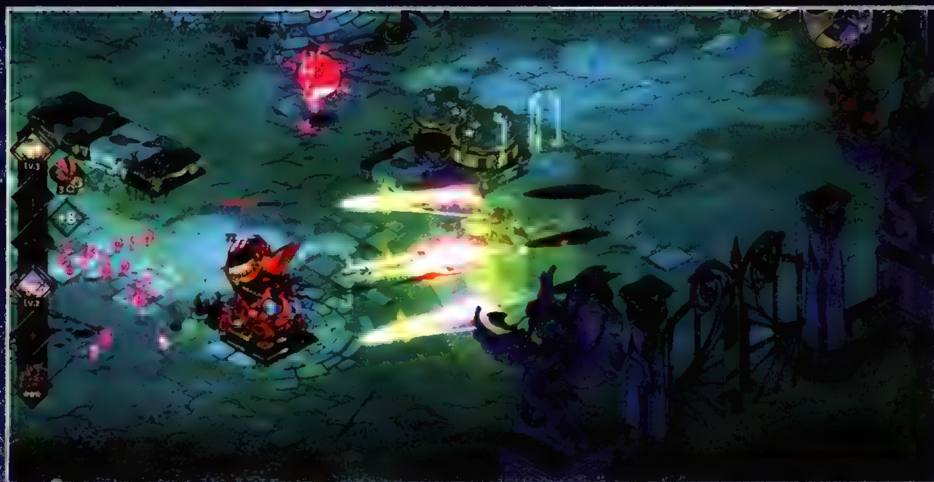
Nieuw is 'ie niet, maar dit is gewoon mijn meest gespeelde game dit jaar. Ben ik er goed in? Nee. Maar verslavend blijft 'ie wel.

1 Hades

Ik was laat op het Hades-feestje, aangezien deze in 2018 al zijn debuut maakte, maar ik ben geen fan van Early Access. Geef mij maar gewoon een complete game om mijn tanden in te zetten. En dat is Hades in 2021 absoluut. Wat een topgame! De soepele combat, in combinatie met de variatie in wapens, geven je genoeg mogelijkheden om de ondode vijanden een kopje kleiner te maken. Ik ben ook groot fan van het upgradesysteem van de wapens, en de manier waarop je – nadat je op een bepaald punt bent aangekomen – op je eigen manier extra challenges toe kan voegen aan je run, in ruil voor extra rewards.

Daarnaast heeft Hades iets wat weinig andere roguelikes hebben: een goed verhaal. Achteraf gezien lijkt het een inkoppertje. Iedere keer dat je sterft wordt je namelijk via de Styx teruggestuurd naar de onderwereld, waar je er voor kan kiezen om wat bij te praten met je lotgenoten, of nog een poging te wagen. Het is ontzettend knap wat Supergiant Games hier neer heeft weten te zetten. De verschillende goden die je tegenkomt barsten stuk voor stuk uit hun voegen met persoonlijkheid; als je de (zeer fraaie) portretten en naamplaatjes weg zou halen bij de tekstbalk kan je alleen aan de manier waarop ze spreken al nagaan wie er tegen je aan het praten is.

Mijn enige (miniscule) minpuntje zou zijn dat ik graag wat meer variatie had gezien in de enemy's en areas – maar dat zou in principe makkelijk gefixt kunnen worden met wat DLC. Pretty please?



TOFSTE NIEUWS VAN AFGELOPEN JAAR

Als developer was de Early Access-demo van **Unreal 5** echt mindblowing. Het is moeilijk te beschrijven hoe impactvol Nanite kan zijn voor de performance van een game, en hoeveel tijd er normaal gesproken gespendeerd wordt om meerdere versies van dezelfde objecten te maken en die handmatig aan en uit zetten. Als het allemaal zo makkelijk werkt als nu lijkt, is dat – in ieder geval voor devs die Unreal gebruiken – een ware gamechanger.

Als gamer ging mijn hartje sneller kloppen van de aankondiging van **Marvel's Wolverine**. We hebben natuurlijk nog niks gezien op een korte pre-rendered trailer na – maar het is Insomniac, dus dat moet goedkomen. Na twee dikke Spider-Man-games heb ik er alle vertrouwen in dat ze Wolverine ook tot zijn recht laten komen. Combineer dat met het feit dat de schrijver van Spec Ops: The Line hier een vinger in de pap heeft, en dit zou wel eens een potentiële GotY kunnen zijn voor 2023.



1 Hades

Ik koop niet vaak meer nieuwe games en zeker niet dubbel, maar Hades heb ik op zowel PC als Switch gekocht omdat ik ook in de trein verder wilde spelen...

TOFSTE NIEUWS VAN HET AFGELOPEN JAAR:

De aankondiging van de **Saints Row-reboot**! Ik kijk erg uit naar de game en natuurlijk ook het samenwerken met de community en creators. Volgend jaar gaat leuk worden. :)



Martijn van der Meulen

OVER MIJ

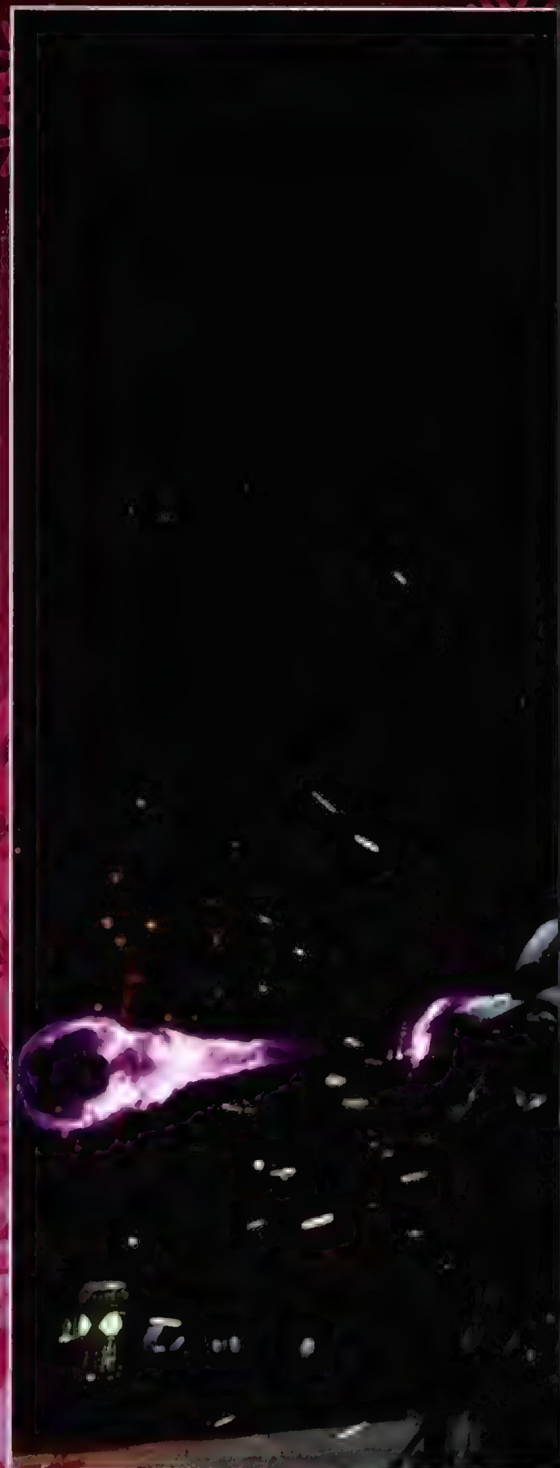
Hey, ik ben Martijn van der Meulen. Ik ben de oprichter van de Britse gamestudio Snap Finger Click, de meeste mensen in ons team werkten jaren geleden aan de Buzz-quizgames op PlayStation 2 en 3. We specialiseren ons nog steeds compleet in multiplayer-partygames, en ontwikkelen deze voor consoles en PC. Wij maken games die je dus lekker op de bank met je vrienden kunt spelen. Je kent ons misschien wel van It's Quiz Time, Act it Out, Family Feud, en Awkward. We hebben ook net een succesvolle Kickstarter-campagne achter de rug voor Awkward als fysiek kaartspel!

WAT IS JE TOP 3 GAMES VAN 2021?

3 Ratchet & Clank: Rift Apart

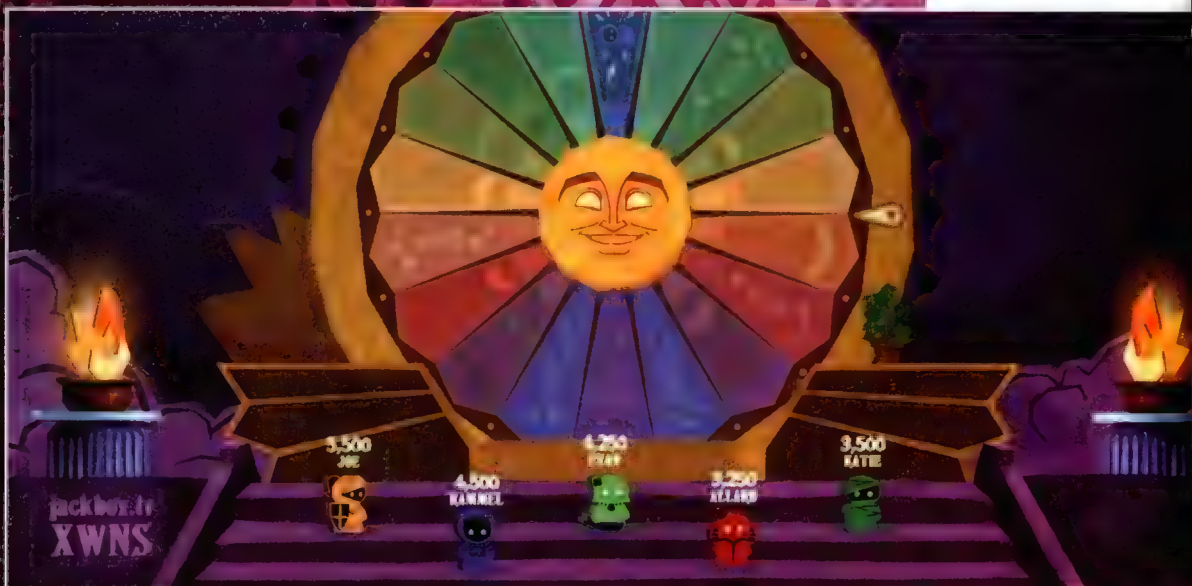
Wat een game. Kunnen we het even over de graphics hebben? Er zijn wel meer games waarvan je kunt zeggen dat het is alsof je een Pixar-film aan het spelen bent, maar Rift Apart is daar toch echt wel het beste voorbeeld van. Ik heb de vorige Ratchet & Clank-games ook gespeeld, en kan ook gerust zeggen dat dit tot nu toe het beste deel is. De platformactie is flink verbeterd, de muziek en het verhaal hebben een grote stap vooruit gemaakt, en ja, visueel is het dus een van de beste voorbeelden om te laten zien waar de current-gen consoles toe in staat zijn. Aanrader.





2 Jackbox Party Pack 8

De jaarlijkse Jackbox Party Packs zijn echt een van de gold standards wat betreft vette local multiplayergames. Geen gedoe met dat je meerdere controllers nodig hebt, maar gewoon lekker je telefoon verbinden met je console (of PC). Voor ons als multiplayer-partygamestudio is het spelen van de Jackbox-games ook iets dat we aan iedereen aanraden. We werkten ook samen met een van de Jackbox-schrijvers aan onze Awkward-partygame. Jackbox Party Pack 8 bevat vijf kleinere partygames en daarvan zijn Poll Mine en Drawful Animate echt de twee beste games, gegarandeerd dat je hier ontzettend veel lol mee gaat hebben.



1 Returnal

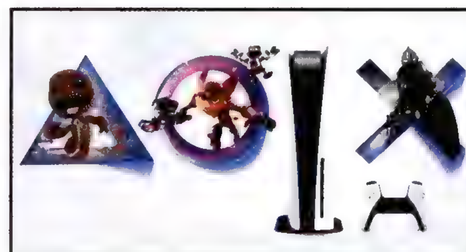
Ja, ik weet wat je gaat zeggen: wat een moeilijke game! Ik deed er vier maanden over om de game uit te spelen, en kennelijk ben ik 'maar' 70 keer doodgegaan. Returnal is echt de ultieme test van je doorzettingsvermogen en geduld, dus als je daar niet sterk in bent zou ik ook niet aanraden om deze game te kopen! Zelden dat een game je zo goed door laat hebben hoe je beter kunt worden door het constant te blijven spelen – ik weet nog goed hoe nerveus ik werd van Phrike, de eerste baas in de game. Constant button-bashen, vloeken, het hield niet op. Maar toen ik de game eenmaal had uitgespeeld en Phrike opnieuw probeerde te verslaan was hij opeens best makkelijk? Er zijn wel meer games waarin je vrijwel compleet opnieuw moet beginnen zodra je personage sterft, maar zo goed als Returnal het doet is heel zeldzaam. Voor mij is dit tot nu toe echt de game van het jaar, wat een ervaring.

WAT ZIJN DE BESTE GAMES DIE JE IN 2021 HEBT GESPEELD?

In het Snap Finger Click-team spelen we ontzettend veel multiplayer partygames, voor de lol en voor research. Naast Jackbox Party Pack 8 wil ik dan ook even een speciale shout-out doen naar twee van de beste local multiplayergames die dit jaar zijn verschenen.

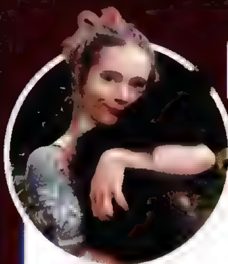
Het was een aangename verrassing om eerder dit jaar **Scott Pilgrim** terug te zien, deze side-scrolling beat-'m-up verscheen oorspronkelijk in 2010 en was toen al een ontzettend vet eerbetoon aan oldskool arcadegames. Wij hebben zelf best veel ervaring met hoe licenties werken voor videogames, en ik had eigenlijk niet verwacht om Scott Pilgrim ooit nog te kunnen spelen op een moderne gameconsole: de game is gebaseerd op een film die zover ik weet nooit winst heeft gemaakt, en de film gebruikt weer de rechten van de oorspronkelijke Scott Pilgrim-stripreeks. Moeilijk, moeilijk. Desondanks is deze Ubisoft-game een cultfavoriet, voornamelijk dankzij de toffe retro-pixelart en chiptunemuziek, en je kunt dit met vier spelers tegelijkertijd spelen.

It Takes Two is wederom een unieke game uit de EA Originals-stal, en een van de beste multiplayergames van het jaar om met je vriend of vriendin te spelen. Het is niet echt een partygame, maar wel een heel goed voorbeeld van hoe een ontwikkelaar (Hazelight Studios) je echt kan laten samenwerken met een andere speler. Het is niet ongebruikelijk om tijdens het spelen van It Takes Two constant met je partner te overleggen hoe je bepaalde spelsituaties aan gaat pakken. Het is heel tof om te zien hoe een studio nieuw leven geeft aan het actie-platformgenre, ik kan ook niet wachten op hun volgende game.



TOFSTE NIEUWS VAN AFGELOPEN JAAR

Vorig jaar was Xbox en ZeniMax het grote nieuws, maar **PlayStation** is dit jaar ook echt begonnen met het investeren in studio's. Nixxes, Firesprite, HouseMarque, Bluepoint; zoveel talent dat nu nog makkelijker met elkaar samen kan werken en nu nog meer mogelijkheden heeft om zich te specialiseren in de hardware waar ze mee werken. Ik ben heel benieuwd naar de games die uit deze studio's voort gaan komen, echt heel tof. »



Lucienne Danielle van Bokhorst

OVER MIJ

Ik ben Lucienne van Bokhorst, ook wel Luci Verdalla genoemd, en ik ben de influencer- en community-manager voor Koch Media's nieuwe label, Prime Matter. Ook stream ik wekelijks met mijn hond Gimli voor het Prime Matter-team, maar ik ben er meer voor de comedy-aspecten en support, want ik ben baggerslecht in games. Ondanks dat ik zo slecht ben, ben ik echt een die-hard RPG- en simulation-gamer; ik heb dan ook tattoos van Fallout, Final Fantasy en The Sims op m'n bovenarm (en ben nog lang niet klaar!).

WAT IS JE TOP 3 GAMES VAN 2021?

3 King's Bounty II

Klinkt natuurlijk een beetje biased aangezien ik voor de uitgever werk, maar ik vond dit echt een verrassend goede game. Ik heb normaal echt een hekel aan strategy-games – ik heb er het geduld niet voor, 'shoot first, ask questions later' is mijn gaming-motto – maar dat is veranderd in een haat-liefderelatie mede door King's Bounty II. De afwisseling tussen strategy en avontuur is heel fijn. Ik heb het eerste deel nooit gespeeld, dus kan moeilijk zeggen hoe verschillend de games zijn, en de game had ook hele wisselende reviews, maar ik vond de story echt leuk en interessant. Vooral de world-building is heel goed gedaan.

Ik heb zelf ook fibromyalgie, een chronische aandoening waardoor ik best vaak kramp en pijn in m'n handen krijg, en juist die afwisseling tussen strategy/avontuur helpt mij met rust te nemen tussen mijn games door. Continu moeten vechten, zoals je bijvoorbeeld in Fallout zou doen, is voor mij echt binnen twee uur gewoon te veel omdat je handen altijd bezig zijn en je echt snel moet nadenken tijdens de combat; 'Wie valt me aan? Waar moet ik kijken? Ik word van 4 kanten tegelijk aangevallen!' Ik speelde vroeger ook veel World of Warcraft, maar je moet zoveel keybindings en spells herinneren, dat lukt mij gewoon niet meer.

Met Kings Bounty's combat kan je echt de tijd nemen. Ook zijn de skills en de spells super straightforward, dus ik hoef niet al te veel te onthouden (door de fibro heb ik ook 'fibro fog', en dat maakt het soms heel lastig om dingen te onthouden).

Minder keyboardacties = meer game-uren voor mij. Minder hoeven te herinneren = minder stress en dus ook meer gameplayplezier.



2 Story of Seasons: Pioneers of Olive Town

Natuurlijk kan een sim-game niet ontbreken uit mijn lijstje. Ik ben opgegroeid met de Harvest Moon-franchise (Story of Seasons is hoe de franchise nu in Europa heet), waarin het je taak is om een succesvolle boerderij te runnen, en de liefde te vinden. Je hebt je eigen boerderij en je kan gewassen groeien, dieren verzorgen, relaties creëren, minen en treasures vinden, koken, en ook heeft Pioneers een nieuwe mechanic toegevoegd: crafting! Je kan decoraties craften voor je boerderij en huis, en ook kan je zoals bij de vorige games produce maken van de items die je dieren maken.

Pioneers of Olive Town had aardig wat gebreken toen hij net uitkwam, onder meer was de game ontzettend grindy en er was weinig echt te doen. Gelukkig heeft de game heel wat quality-of-life-updates gekregen, en is er ook wat DLC gereleased. De game is nu heel wat beter gebalanceerd en plezieriger om te spelen; het blijft een sim-game, dus je moet je resources en tijd echt goed verdelen omdat je anders elke in-game dag zit te stressen om alles te kunnen doen (1 minuut in-game is 1 seconde irl, ongeveer). Dus ga je je focussen op dieren verzorgen en producten maken die daarbij horen, of op het onderhouden van je gewassen, en bijvoorbeeld daarbij gaan koken?

Het is een game waar je echt makkelijk uren in verdwaald kan raken, en ziet er ook nog eens ontzettend schattig uit.

1 Mass Effect: Legendary Edition

Mass Effect was een van de eerste RPG's die ik gespeeld heb; deze remaster is dan ook de perfecte combinatie van nostalgie en opnieuw een van de beste gameverhalen herbeleven. Ik denk niet dat veel games de Mass Effect-trilogie kunnen verslaan qua verhaal; als ik nu nog denk aan de game word ik al emotioneel. Mass Effect is... ik kan de Nederlandse woorden er niet voor vinden, dus: It's not about the ending, it's all about the journey.

Ik ben opgegroeid met tv-series zoals Star Trek, en het idee van reizen door de ruimte met m'n crew vol alien friends is dan ook echt een droom. Dat is een droom die Mass Effect in gamevorm mogelijk maakt. Ik voelde me echt verbonden met de characters en de keuzes die ik maakte; en, geen spoilers natuurlijk, maar sommige keuzes en eindes zijn echt devastating en zullen je aan het huilen maken.

De remaster verbetert de outdated en clunky controls, de graphics zijn van deze tijd en natuurlijk heb je hiermee alle drie de games in één + alle DLC. Dus als je Mass Effect nooit gespeeld hebt, en van RPG's en een goed verhaal houdt: dit is de perfecte kans!

BESTE GAME DIE IK IN 2021 HEB GESPEELD

Horizon Zero Dawn. Schaam me kapot, want het is een game gemaakt door onder meer een van m'n beste matties, maar ik heb dit jaar eindelijk de tijd genomen om de game te spelen. En wat een goede game is het! De world building is zo uniek en mooi gedaan; je verveelt je dan ook echt geen seconde met deze game. Er is altijd wel iets te doen, iets te bezichtigen en een verhaal om te volgen. De game is grafisch ontzettend mooi en hallo, robotdino's?! What's not to love?
Natuurlijk is Aloy ook echt een super tof hoofdpersonage, dat je echt in het verhaal trekt; ze is sterk maar ook onschuldig en moet nog veel van de wereld leren – daardoor voel je ook echt de pijn (of kracht) die Aloy voelt.
Ook heeft Horizon Zero Dawn een story mode-difficulty voor als je dus meer van de story wilt genieten en niet zozeer van de combat. Combat zit er nog wel in, maar alle enemy's doen super weinig schade, waardoor de game voor iemand zoals ik beter te spelen is! Horizon Zero Dawn tikt al mijn boxen voor een actie-RPG af.



TOFSTE NIEUWS VAN AFGELOPEN JAAR

Dit is controversieel, maar **Xbox die Bethesda heeft gekocht** [ze horen er pas sinds dit jaar echt bij, dus we keuren het goed – Marvin]. Met Bethesda onder hun paraplu hebben ze nu alle studio's die Fallout-games gemaakt hebben; ik kan niet wachten om te zien wat ze daarmee gaan doen! Hopelijk een samenwerking die de game weer maakt zoals het voorheen was. M'n favoriet is dan ook New Vegas en ik hoop echt dat ze de franchise weer die richting op gooien.
Oh, en de grote **aandacht voor accessibility**! Veel games gaan hier steeds beter mee om en bedrijven zoals Microsoft maken tools voor devs om accessibility makkelijker te kunnen invoeren, dus ik hoop echt dat toekomstige games ook gespeeld kunnen worden door mensen met handicaps. En daarmee bedoel ik niet een 'easy mode' voor elke game, maar een story mode voor verhalende games, tools voor mensen met kleurenblindheid, het handmatig kunnen instellen van keybindings – die dingen maken games al toegankelijker. The more gamers, the merrier! »



Rick van Beem

OVER MIJ

Hoi, ik ben Rick van Beem, PR Director bij Pearl Abyss, een Zuid-Koreaanse developer/publisher. Je kent ons het beste van de MMORPG Black Desert Online of recent aangekondigde games zoals DokeV, Crimson Desert en PLAN 8. Daarnaast ken je ons wellicht ook van CCP (EVE Online), een studio die we in 2018 hebben overgenomen.
Ik ben medeverantwoordelijk voor het opzetten van de Europese publishing-organisatie en houd mij vooral bezig met marketing, public relations, business development, en evenementen.

Qua games heb ik nogal een aparte, maar toch wel brede smaak. Ik ben een groot fan van Soulsborne- en Metroidvania-games, maar ben ook te vinden op de digitale circuits van Gran Turismo Sport en F1 2021. Verder houd ik veel van indie-, retro- en arcadegames. Ik vind bijvoorbeeld de Japanse developer Tetsuya Mizuguchi helemaal top en speel nog dikwijls Lumines, Every Extend Extra Extreme en Rez Infinite, ook al ben ik er waardeloos slecht in.

WAT IS JE TOP 3 GAMES VAN 2021?

3 Tetris Effect Connected

Nou, laat ik gelijk maar beginnen met Tetsuya Mizuguchi's Tetris Effect Connected. Deze game kwam al eerder uit op andere platformen, maar is dit jaar verschenen op Nintendo Switch, dus hij mag erop toch?! Dit is eigenlijk wel het beste platform voor deze game, al is de VR-ervaring ook erg vet!

Het is een waanzinnige LSD-achtige trip die je behoorlijk op de proef zal stellen. De muziek en visuele effecten brengen je echt in 'de zone' en de Tetris-gameplay krijgt in deze variant een interessante spin (pun intended). Net als in andere Mizuguchi-games heb je als speler invloed op de muziek en is er een laag aan geluids- en muziek effecten die het geheel laat doen opzwellen naarmate je betere combo's weet te scoren.

Tetris Effect Connected heeft sinds kort ook interessante online multiplayer-modi en ondersteunt crossplay tussen alle systemen (PC, Oculus, Xbox, PlayStation en Switch). Een absolute topper!



2 Metroid Dread

We hebben er lang op moeten wachten, maar er is eindelijk weer een nieuwe Metroid-game, en wat voor een! Ik vind dat MercuryStream puik werk geleverd heeft en een Metroid-game heeft gemaakt die zowel vertrouwd als nieuw aanvoelt. Vooral de snelheid van de gameplay is te prijzen, al vind ik 'm wel wat lineair ten opzichte van oudere delen en mis ik het exploration-element een beetje.

Het is een vrij pittige game, maar daar houd ik wel van, en de bossfights zijn cool om te doen. Een must-play voor de Switch!

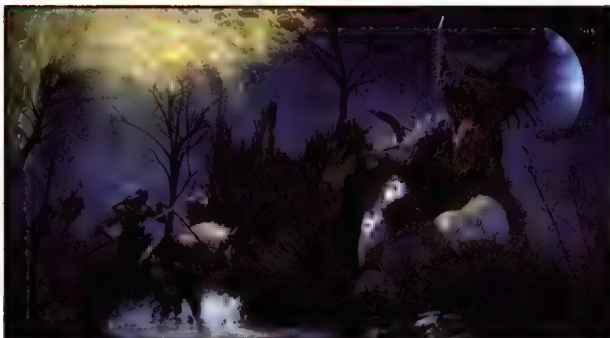
1 Returnal

Ik vermaak me nog steeds prima met Returnal, al heb ik de game helaas nog niet uitgespeeld. Ik heb 'm wel genoeg gespeeld om te weten dat ik de originele mix tussen verschillende genres wel zie zitten. Want wat is het eigenlijk? Ik noem het een roguelite-third-person-bullet-hell-shooter, want dat komt volgens mij het meeste in de buurt.

In ieder geval vind ik het een zeer gewaagd concept en ik ben blij dat Sony support heeft gegeven aan Housemarque om deze unieke game te maken. Het is uiteindelijk ook nog goed verkocht, wat een klein wonder mag heten. Returnal doet echt iets nieuws en was mijn eerste 'next-gen'-ervaring, niet enkel in visuele zin. De gameplay is bijzonder, de wapens doen allemaal wat anders en het is een prachtige mysterieuze wereld om te ontdekken.

NAAR WELKE TOEKOMSTIGE GAMES KIJK IK HET MEEST UIT?

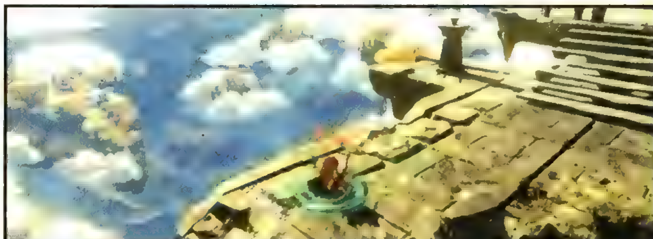
Elden Ring:
Met uitzondering van Sekiro, waar ik nog steeds in aan het ploeteren ben, heb ik alle Souls-games geplatinumd. Nadat je dat gedaan hebt, stellen veel andere games niet veel meer voor. Ik kijk dan ook heel erg uit naar From Software's Elden Ring.





Gran Turismo 7:
Ik denk dat op console Gran Turismo de beste 'sim'-ervaring geeft, en het is een game die goed te spelen is met een controller. Ik overweeg een sim-setup, maarja, je moet wel je meisje weten te overtuigen van zo'n ding in de kamer.

Breath of the Wild 2:
Ik heb genoten van het eerste deel, maar het miste wel wat klassiek Zelda-DNA. Ben wel erg benieuwd naar het nieuwe deel.



Nog even een paar honourable mentions omdat drie games wel erg weinig zijn:

Deathloop: Ik ben nog niet heel erg ver in deze roguelite Souls-game met guns, maar ik moet zeggen dat het lekker speelt. Goede gunplay en herspeelbaarheid, toffe wapens en een lekker stijltje. Aanrader!

F1 2021: Doet niet echt iets nieuw en er zijn betere racegames, maar speelt op PlayStation 5 erg fijn en gebruikt de licentie goed. Vooral online leuk om te spelen.

Resident Evil Village: Deed me erg denken aan mijn favoriete deel uit de serie, Resident Evil 4. Erg gaaf gedaan, cool upgradesysteem en coole actie!

TOFSTE NIEUWS VAN AFGELOPEN JAAR

Ik ben heel erg blij dat er een nieuwe **James Bond-game** in de maak is bij IO Interactive, want de laatste Bondgame stamt alweer uit 2008. Als groot fan van de boeken en de filmreeks ben ik erg benieuwd wat voor type game het gaat worden. Wordt het een gereskinde versie van Hitman of gaan ze iets origineels met de franchise doen?

Interessant is dat ze backing hebben van de filmproducenten EON Productions, en ze hebben gezegd dat de game een opzichzelfstaand verhaal zal hebben. Waar ik het meest benieuwd naar ben is wie de rol van Bond gaat vertolken. Ik kan me niet voorstellen dat ze de likeness van Craig gebruiken, dus misschien zetten ze zelf een cool personage neer zoals ze dat bij Hitman gedaan hebben. »



Raynor Arkenbout



WIE BEN JE, WAT DOE JE?

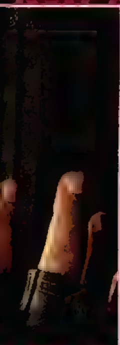
Ik ben Raynor Arkenbout en ben narrative lead voor KeokeN Interactive, waar ik met een team belachelijk getalenteerde en leuke mensen samenwerk aan toffe games, zoals onze debuutgame Deliver Us The Moon – een 3rd person sci-fi exploration-/puzzle-game met sterke focus op verhaal. Los van dat mag ik ook maar al te graag schreeuwen in een punkband en DnD spelen (lees: campaigns helemaal tot een chaotische warboel schoppen) met m'n favoriete dorks op deze planeet.



WAT ZIJN DE BESTE GAMES DIE JE IN 2021 HEBT GESPEELD?

Doordat ik nog een beetje in vorig jaar ben blijven steken, komen nog steeds **The Last of Us Part II** en **Doom Eternal** naar boven drijven als antwoorden, maar dat komt omdat ik deze ook nog vaak aan zet. Ik vind het nog steeds veel te goed wat Naughty Dog met TLoU2 heeft gedaan en met Doom moet ik soms gewoon even mijn dexterity-fix krijgen op Ultra-Violence. Ook **Detroit: Become Human** heb ik pas recentelijk voor het eerst gespeeld en ik was hier ook heel erg door weggeblazen!





Daarnaast heb ik ook eindelijk een VR-headset in huis gehaald en kan ik veilig zeggen dat ik nu 'die guy' ben die al zijn vrienden probeert te prediken over dit gospel. Ik hou van VR en zie er zoveel potentieel in, los van de krachtige immersie die het voor mij nu al geeft. Spellen als **Half-Life: Alyx** en **Lone Echo** blazen mij echt weg met hun kwaliteit en innovatie. En daarnaast zijn er ook al vette indie-devs, zoals de solomaker achter **Compound**, een soort Wolfenstein 3D-retro-clone maar dan in VR – als dat je niet goed in de oren klinkt, weet ik het ook niet meer.





WAT IS JE TOP 3 GAMES VAN 2021?

Ik ben een beetje blijven hangen in het jaar 2020 qua games, toen ik nog iets meer tijd had (iets met corona en thuisblijven ofzo) om nieuwe spellen direct te spelen! Dus een echte top drie van dit jaar moet ik je even verschuldigd blijven tot volgend jaar, wanneer ik eigenlijk mijn top drie van 2022 af zou moeten hebben. Wel heb ik dit jaar direct The Legend of Zelda: Skyward Sword HD gekocht toen deze uitkwam, omdat dit de enige was in de franchise die ik nog niet eerder had gespeeld! Maar ik ben bang dat ik zelf toch meer een **Ocarina of Time**-man ben.





TOFSTE NIEUWS VAN AFGELOPEN JAAR

Het tofste nieuws van dit jaar vind ik zelf toch wel alles wat **Unreal Engine** aan het doen is. Zij zijn zo goed bezig met het streamlinen van hun tools, waardoor gamedevelopment steeds toegankelijker wordt voor creatieve indies. Van de grote updates zoals UE5 of MetaHuman (een tool waarmee je nu in de engine zelf een soort character creator hebt voor al je personages in de game) tot aan de kleinere verbeteringen die ze in de engine toepassen; Unreal is echt iets heel tofs aan het doen, naar mijn mening! ✖

WE HELPEN DE DEVS EEN HANDJE

YO BLUEPOINT!

DEZE ACHT GAMES VERDIENEN JE AANDACHT

Sinds Bluepoint Games eigendom is van Sony, speelt zich in Dwaynes hoofd een remake-sprookje af. De studio poetste Shadow of the Colossus en twee Souls-games op indrukwekkende wijze op voor nieuwere consoles, en dat smaakt absoluut naar meer. Daarom helpt hij ze een handje met acht nuttige suggesties.

Wanneer heb jij voor het laatst een remake gespeeld? Een remake hè, geen remaster. Een spel dat vanaf de grond af is gemaakt, maar een klassiek gameverhaal vertelt. Voor mij was dat Bluepoints Demon's Souls, de enige Souls-game die ik nog niet eerder had gespeeld. Mijn ervaring was zó prettig dat ik ben gaan nadenken over andere klassieke PlayStation-titels. Welke iconische hits van vroeger, die ik nog niet heb gespeeld, zou ik graag gemoderniseerd zien worden? En eh, Bluepoint: even goed opletten! Wellicht ziet hier iets tussen dat jullie op kunnen pakken na die originele, nieuwe IP waar jullie nu nog mee bezig zijn.

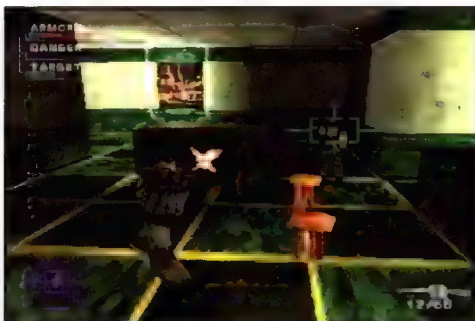
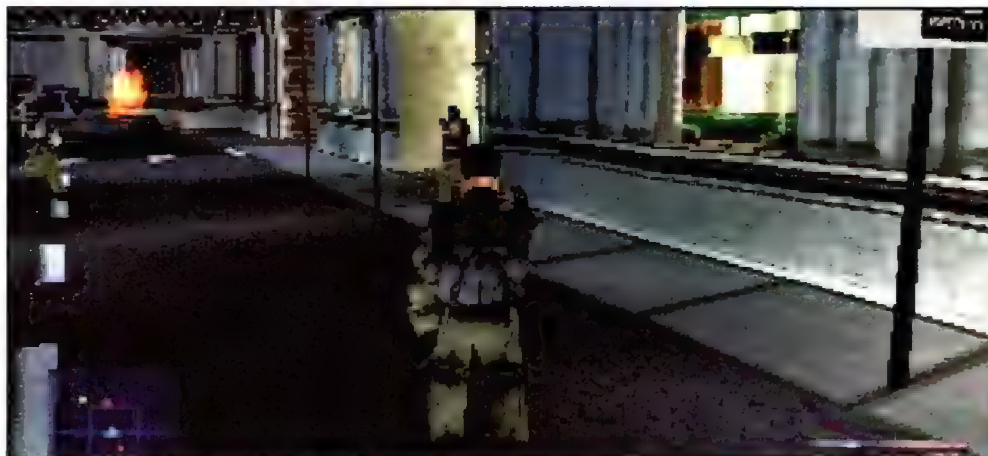
TWISTED METAL

VERSCHENEN IN: 1995
GENERATIE: PLAYSTATION




Oké, ik ga toch beginnen met een spel dat ik toch weleens gespeeld heb: Twisted Metal. De heerlijk gestoorde destructi-on-derby-game zou in een remake perfect zijn voor (online) multiplayer. En omdat graphics altijd een pijnpuntje zijn geweest van de eerste titels in de franchise, verdient Twisted Metal een grondige revanche op PlayStation 5, toch? Veel Reddit-gebruikers vinden in ieder geval van wel. In september laaiden verschillende geruchten op over een mogelijke reboot van Twisted Metal voor de huidige generatie. Op het forum spraken veel mensen hun nostalgische wensen uit voor een reboot, maar op geruchten over een mogelijk free-to-play-format reageerden zij een stuk minder enthousiast.

Daar ben ik het volkomen mee eens: als Bluepoint een game oppakt moet het niveau van een PlayStation Studios-titel wel gehaald worden. Dat betekent dus hoogwaardige graphics, een besturingssysteem dat de gevechten met voertuigen lekker laat aanvoelen, een goed werkend matchmakingsysteem en als het effe kan een singleplayercampagne die zichzelf niet al te serieus neemt.

SYPHON FILTER

VERSCHENEN IN: 1999
GENERATIE: PLAYSTATION

Bij de namen Solid Snake en Sam Fisher gaan bij elke stealth-liefhebber alle toeters en bellen wel af. Maar Gabriel Logan, de James Bond van PlayStation, ken je die nog? De Amerikaanse spion speelde de hoofdrol in Syphon Filter, een spionagegame van Eidetic, de studio die we nu kennen als Sony Bend. Syphon Filter is zo'n stealthgame die ik bijna helemaal gemist heb: alleen Logan's Shadow op de PSP heb ik ooit de kans gegeven, maar ik heb die game nooit uitgespeeld. Waarom weet ik niet meer precies, misschien was ik al genoeg verzadigd door Metal Gear Solid en Splinter Cell en wist Syphon Filter me niet echt te grijpen. Misschien dat een remake van Bluepoint de serie kan revitaliseren; het origineel bevatte talloze wapens en gadgets, die misschien wel met hulp van de DualSense-functies op coole wijze geïmplementeerd kunnen worden. Ook het verhaal van de allereerste Syphon Filter zou ik werkelijk vreten als zoete koek: Gabe Logan en zijn partner Lian Xing moeten een groep bioterroristen stoppen, die het supervirus Syphon Filter willen loslaten op specifieke groepen mensen. Zeg maar niets meer, dit wil ik spelen!







UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

VERSCHENEN IN: 2011
GENERATIE: PLAYSTATION PORTABLE

Er is één Uncharted-game die ik jammer genoeg nooit gespeeld heb en dat is Uncharted: Golden Abyss, de enige game in de franchise die alleen op de PlayStation Vita uitkwam én die niet is ontwikkeld door Naughty Dog, maar door Sony Bend (hé, daar issie weer!). Naughty Dog stuurde het project op algemene lijnen wel aan. Golden Abbyss is tevens de enige Uncharted die door Naughty Dog niet is opgenomen in de Nathan Drake-collectie en ik vroeg me altijd af waarom. Wat blijkt: Golden Abbyss heeft geen direct narratief lijntje met Uncharted 4, waar de ander Uncharted-delen dat wél hebben, zo legde communicatieman van Naughty Dog Arne Meyer in 2015 nog uit.



Maar verhalen die niet per se in de algehele canon van Uncharted passen verdienen het wel om door zoveel mogelijk mensen beleefd te worden, vind ik. In Golden Abyss, volgens de officiële tijdlijn een prequel op Drake's Fortune, gaat Nate op zoek naar een verloren, gouden stad in Panama. Alleen dat gegeven is toch al een playthrough waard? Waar wachten we nog op, Bluepoint? Trommel die goeie ouwe Nolan North en Richard McGonagle weer eens op, want we willen meer Drake en Sully!







WILD ARMS

VERSCHENEN IN: 1997
GENERATIE: PLAYSTATION

Als een turn-based klassieker als Final Fantasy VII op innovatieve wijze geactualiseerd kan worden, dan moet datzelfde toch ook mogelijk zijn met Wild Arms, een ruimtewestern-RPG van het Japanse Media Vision? Wie zich weleens inlaat met JRPG's wordt in Wild Arms op zijn wenken bediend. Het verhaal neemt grofweg dertig uur in beslag en in dat tijdsbestek red je de wereld van een intergalactische dreiging.

De strijders Rudy, Jack and Cecilia beleven elk hun eigen verhaal, maar zoals je wellicht al verwacht kruisen hun paden elkaar op een gegeven moment en vormen ze samen een party. Met hun ARMs, speciale wapens met speciale krachten, moeten ze hun vijanden het hoofd bieden.

Net als bij Final Fantasy VII zit er in Wild Arms een turn-based vechtsysteem, dat heerlijk gepimpt en uitgediept kan worden. Bijvoorbeeld naar een soort actie-strategisch-hybridesysteem, of juist een turn-based-systeem zoals in Persona 5, maar met gloednieuwe visuals en dialogen.

Ik ga in ieder geval kei lekker op spectaculaire JRPG's, dus Wild Arms kan sowieso op mijn verlanglijstje!







SLY COOPER

VERSCHENEN IN: 2002
GENERATIE: PLAYSTATION 2

Sucker Punch Games gooit de afgelopen jaren hoge ogen met de Infamous-serie en recenter Ghost of Tsushima, maar nog ver daarvoor werd de ontwikkelaar groot met de Sly Cooper-serie – of Sly Raccoon, die franchise heeft echt talloze namen in verschillende delen van de wereld –, een stealth-platformer over de gelijknamige wasbeer en meesterdief.

Als ik gewaardeerde collega Cody zo af en toe hoor, kan Sly Cooper bijna niet ontbreken in een lijstje met potentieel remake-materiaal. De serie kent vier titels, waarvan de eerste drie door Sucker Punch zijn gemaakt en die tevens al eens gebundeld zijn in een remaster-collectie. Genoeg materiaal om mee aan de haal te kunnen, denk ik zo. Toch pleit ik persoonlijk in eerste instantie voor een remake van het eerste deel, Sly Cooper and the Thievus Raccoonus, omdat deze ons introduceert aan de vele personages die de serie rijk is: Sly en zijn dievenmaatjes Bentley en Murray, maar ook de schurkengroep The Fiendish Five, aangevoerd door de gevleugelde schurk Clockwerk. Als die uitgave aanslaat, dan kan Bluepoint altijd nog eens overwegen om de andere Sly-games onder handen te nemen.









JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY

VERSCHENEN IN: 2001
GENERATIE: PLAYSTATION 2

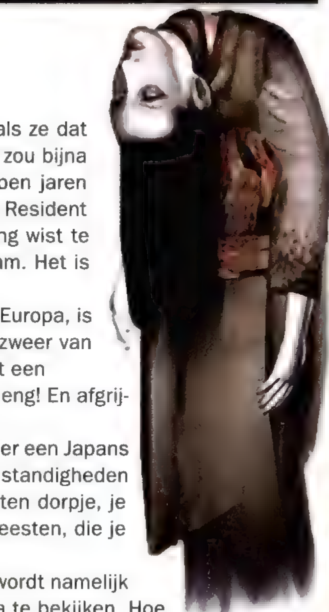
Waar ik Crash Bandicoot- en Ratchet & Clank-games kan dromen, is het universum van Jak & Daxter er voor mij nog eentje die vele geheimen kent. Ik heb er werkelijk niet één gespeeld en toen ik me in de franchise verdiepte vroeg ik me af hoe deze serie zo aan mij voorbij is gegaan. Het vormde in 2001 namelijk het startschot voor een stroom aan Sony-platformers, waaronder het hiervoor beschreven Sly Cooper en Ratchet & Clank.

En juist die laatstgenoemde game heeft al eens een volwaardige remake gehad! Jak and Daxter: The Precursor Legacy verdient daarom minstens dezelfde behandeling. Het spel werd in 2001 bejubeld door critici, onder meer voor zijn destijds prachtige graphics en de naadloze open wereld die bijna geen laadtijden bevatte. Daar moet Bluepoint met de hardware van de PlayStation 5 toch op voort kunnen bouwen?









FATAL FRAME/PROJECT ZERO

VERSCHENEN IN: 2001
GENERATIE: PLAYSTATION 2

Helaas maken de Japanners tegenwoordig geen horrorfilms meer zoals ze dat eind jaren '90 en begin 2000 deden met Ringu, Ju-on en Odishon. Ik zou bijna hetzelfde zeggen over horrorgames, ware het niet dat we de afgelopen jaren nog weleens een klein beetje worden opgeschrikt door Capcom en zijn Resident Evil-games. Eigenlijk is Hideo Kojima de enige die me echt doodsbang wist te maken in 2014, toen hij met zijn Playable Teaser van Silent Hills kwam. Het is nog steeds zo'n zonde dat die game het daglicht nooit heeft gezien.
Fatal Frame, of Project Zero zoals de serie ook wel genoemd wordt in Europa, is een van de andere Japanse horrorpareltjes waar ik mezelf een maagzweer van schrok. Pas een paar jaar terug heb ik het allereerste deel samen met een maatje opgepakt op zijn PlayStation 2, en mijn god, wat is deze game eng! En afgrijselijk verjaard trouwens, dat ook!
De verhalen van Fatal Frame zijn niet bijster bijzonder. Elke game gaat er een Japans meisje op zoek naar een vriend of familielid, die onder lugubere omstandigheden is verdwenen op een net zo lugubere plek (een eng landhuis of verlaten dorpje, je verzint 't niet). Deze plekken blijken in elke game te stikken van de geesten, die je alleen met een speciale exorcisme-camera kan verjagen.
Het is juist die gameplaymechaniek die Fatal Frame zo eng maakt: je wordt namelijk beloond door de geesten zo lang mogelijk door de lens van je camera te bekijken. Hoe langer je kijkt, hoe voller je camerashot oplaadt en hoe krachtiger je foto wordt. Elke geest manoeuvreert zich anders en heeft een eigen, afschuwelijk geluidsontwerp, waardoor je begint te gruwelen wanneer je een bepaald geluid herkent. Zogezegd zijn de Fatal Frame-games alleen niet zo lekker opgedroogd, want de besturing is hopeloos verouderd en voelt stroef aan, net als de Japanse vertalingen die ten tijde van de originele release al niet geweldig waren. Kortom, genoeg voor Bluepoint om aan te werken, mochten ze ooit op de horror-toer willen!







APE ESCAPE

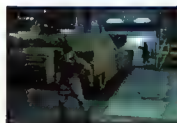
VERSCHENEN IN: 1999
GENERATIE: PLAYSTATION 2

Als er toch één puzzelplatformer is die potentieel PlayStations Super Mario Oddyssey zou kunnen zijn, dan is het Ape Escape. Sterker nog: als PlayStation 5-eigenaar zou ik m'n shit verliezen als Bluepoint met een remake van de originele Ape Escape komt.
Ape Escape was in releasejaar 1999 behoorlijk revolutionair, met name door zijn gebruik van de analoge sticks op de Dualshock-controller. Van de toen gloednieuwe pookjes kon de linker gebruikt worden voor beweging. De rechter was helemaal voor gadgets en andere uitrustig. Het vangnet kon heel precies gebruikt worden om aapjes te vangen en projectielen konden op een vernieuwende manier afgevuurd worden; een aanval voelde simpelweg niet meer als een simpele druk op een knop.
Als ik denk wat voor creatieve en innovatieve nieuwe toepassingen er mogelijk zijn met de Dualsense-controller begin ik al te watertanden. Hoe zouden ze de adaptive triggers en haptic feedback kunnen gebruiken? ✖

EERVOLLE VERMELDINGEN

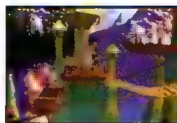
Uiteraard zijn er nog tal van games die Bluepoint zou kunnen bevingeren, maar die naar mijn mening nét niet geschikt zijn voor de top 8 die je nu aan het lezen bent. Hier komen ze!

METAL GEAR SOLID (1998)



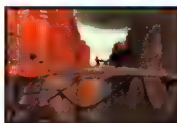
Ik hoor je al denken: 'Hey Dwayne! Heb jij onder een steen geleefd ofzo? Wel Syphon Filter, maar geen Metal freakin' Gear Solid?' Nee, want ik ben gruwelijk fan van de MGS-serie, dus als dit eerste PlayStation-deel (mijn favoriete spel aller tijden) nóg een remake krijgt, dan moet Hideo Kojima wel zelf op enige manier betrokken zijn. De recente geruchten over een remake van Snake Eater door Virtuos Studios betreur ik dan ook: zonder Kojima-san is deze serie helemaal niets!

PANDEMONIUM! (1996)



Crystal Dynamics' Pandemonium! was een van de allereerste 3D-platformers die ooit van mijn tv-schermpje spatte. Op 8-jarige leeftijd speelde ik deze game al op mijn eerst spelcomputertje – de PlayStation – en ik kan me, zo jong als ik was, nog steeds de kleurrijke en bijna psychedelische wereld van tovenaar Nikki en harlekijn Fargus maar al te goed herinneren. Eén dingetje: ik heb het spel nooit uit kunnen spelen! Hoe graag ik deze game ook geremaked zie worden, het gaat hier niet om een échte PlayStation-titel, de game kwam namelijk ook op PC uit.

HEART OF DARKNESS (1998)



Mijn voorliefde voor cinematische game-ervaringen is waarschijnlijk ingegeven door Heart of Darkness, een platformer gemaakt door Amazing Studio. In de game wordt het jongetje Andy, die bang is voor het donker, recht tegenover zijn grootste angst geplaatst: schaduwen hebben namelijk zijn hondje whisky ontvoerd naar een duistere wereld. Hij moet het donkere universum betreden om zijn hond te redden. De inmiddels gedateerde FMV-tussenfilmpjes van toen moeten vandaag prachtig opnieuw gemaakt kunnen worden. Maar helaas: ook dit spel is geen exclusieve PlayStation-titel en dus ongeschikt voor de Bluepoint-behandeling.

GEX: ENTER THE GECKO (1998)



Wéér zo'n blast from the past van Crystal Dynamics, Gex: Enter the Gecko! Destijd was dit spel de eerste 3D-iteratie van de pratende en bijdehante gekko Gex en man, wat heeft mini-Dwayne destijds toch veel uren in deze platformer gestopt. Helaas was dat wel bij een vriend en wel op de... Nintendo 64! Gex: Enter the Gecko was namelijk zo mulitplatform als het maar zijn kan en hoe iconisch deze game ook is, maakt juist dat hem ongeschikt voor een plekje in mijn Bluepoint top 8. Jammer, maar helaas!

VAN SMARTPHONEGAMES TOT CHRIS PRATT

7 REDENEN WAAROM Nintendo® EEN ROTBEDRIJF IS

Nintendo, is het niet een fantastisch bedrijf? NEE, NATUURLIJK NIET! Start je altijd artikelen voordat je de gigantische kop erboven hebt gelezen? Peter legt haarfijn uit waarom het eigenlijk een rotbedrijf is.

Ugh, Nintendo, waarom besta je nog steeds? Hou op met bestaan! Oké, dat hoeft ook weer niet – ik geef toe, weinig gamebedrijven weten zo consistent kwaliteit te leveren als Nintendo. Als hun games geen 9 scoren, dan scoren ze wel een 8, en als ze geen 8 scoren dan kan het zomaar een 10 zijn! En dan verkoopt de Nintendo Switch ook nog eens als een banaan op een apenconventie. Wat is het geheim van Nintendo?! Kan het zijn dat ze hun succes te danken hebben aan goede games en een bedrijfsvoering die het merendeel van de gamende bevolking aanspreekt én voortreffelijk meeloopt met de tijdsgeest? Nou... mja, dat zou kunnen. Maar ze zijn niet perfect! Het is een bedrijf dat geld wil verdienen en soms doen ze dat op best wel smerige manieren. Geloof me, er zijn genoeg structurele problemen die Nintendo nu toch echt eens moet aanpakken. En dat is de werkelijke reden waarom ik deze special schrijf. Het zou tenslotte niet de eerste keer zijn dat Big N door de tijd wordt ingehaald. Of de derde keer...

1. SMARTPHONE-STRATEGIE

Wat zijn we ver gekomen sinds CEO Satoru Iwata met minachting sprak over het geldgraaien in free-to-play smartphonegames. Maar inmiddels staat Shuntaro Furukawa aan het roer van de Mario-fabriek en hij heeft er absoluut geen problemen mee om meer smartphonegames met lootboxes en andere troep te maken. De eerste smartphone-experimenten van Nintendo waren nog spannend en optimistisch: voor 10 euro kon je heel Super Mario Run vrijspelen, wat een volwaardige Mario-platformer is! Alleen niemand had schijnbaar 10 euro daarvoor over. Blijkbaar hadden ze wel 1,99 euro over voor de kans om hun favoriete Fire Emblem-held in een zwembroekje te summonen. Tja, als zelfs het almachtige Nintendo de smartphone-gamemarkt niet uit het slop kan trekken, dan is het misschien ook wel gedoemd om een shovelware wasteland te blijven. Alleen jammer dat het bedrijf al zijn principes over boord heeft gegooid en alleen maar meer lootboxmeuk uitkotst in de App Store en Google Play Store. Fun fact: Mario Kart Tour mag niet gedownload worden in België,













omdat Nintendo bang is de Belgische wetgeving te overtreden, die streng is op in-game aankopen. In Nederland kan de smartphonegame nog nét, maar het is duidelijk: Nintendo is geen haar beter meer dan de hebberigste smartphonebedrijven.

2. JOY-CON DRIFT

Nintendo maakt over het algemeen prima controllers... voor andere consoles dan de Nintendo Switch.

Joy-Con drift is zo veelvoorkomend dat het een permanente klaagzang is onder Switch-bezitters. In Amerika kreeg Big N zelfs een rechtszaak aan de broek van pissige gamers, die het zat zijn om hun driftende controllers zo vaak terug te sturen dat ze inmiddels penvrienden zijn met de reparateurs van het bedrijf. Wat dat betreft doet Nintendo al ietsje makkelijker over het repareren. Wel zijn er nog berichten dat je soms je eigen verzendkosten moet betalen, want die paar euro kan Nintendo natúúrlijk niet missen. En dat brengt me bij het volgende probleem.



3. DUURDERE PRODUCTEN

Huh? Maar de Nintendo Switch OLED is maar 350 euro terwijl de PlayStation 5 wel 500 euro kost! Wat ouwehoer je nou?! Jawel, maar schroef het ding eens open en je beseft dat je met de PS5 heel wat meer waar voor je geld krijgt. Dat is niet het geneuzel van een console-fanboy, maar gewoon een keihard feit. Nintendo vecht niet om de eerste plaats naast je tv, maar om de tweede, en dat doen ze al heel lang uitstekend. Zo lang zelfs, dat je misschien helemaal niet beseft dat je veel meer betaalt voor... verouderde hardware!

De release van de GameCube was de laatste keer dat Nintendo in dezelfde technologische gewichtsklasse zat als PlayStation en Xbox en dat was een financieel harde les. Eigenlijk kiezen ze al sinds de NES voor om oude, goedkope hardware op een verrassende manier te implementeren. Zo kunnen ze gelijk winst maken én zichzelf onderscheiden van de concurrentie. Werkt meestal prima, alleen... waarom kan het niet allebei?

Nintendo moet gewoon met de hedendaagse technologie meegaan en die tegen productieprijs verkopen, zoals Sony en Microsoft doen. Het echte geld wordt al jaren verdiend met de verkoop van DLC en softwarelicenties! Bovendien worden consoles vanzelf steeds goedkoper om te bouwen door verbeteringen in de productie; Sony kondigde deze zomer aan dat de PS5 officieel met winst verkocht kan worden.



4. KUNSTMATIGE SCHAARSTE

Nu wil ik Nintendo het voordeel van de twijfel geven over schaarse consoles en amiibo. Ten eerste is er een chiptekort, waardoor veel elektronica amper aan te leveren is, en ten tweede kan de amiibo-voorraad heel gauw een groot probleem worden. Ik kan tenslotte niet alle Waluigi-amiibo in Nederland kopen, de 69 stuks die ik heb zijn meer dan genoeg.

Maar er zijn absoluut voorbeelden waarbij Nintendo op heterdaad betrapt is. Zo waren de NES- en SNES-miniconsoles maar voor een beperkte tijd leverbaar. Hetzelfde geldt voor Super Mario 3D All-Stars op de Switch; een game die nota bene tegelijkertijd als download te koop stond.

Daardoor hebben we nu de hilarische situatie dat je die game niet meer kan downloaden bij Nintendo, maar nog wel fysiek kan kopen bij webshops die een grote voorraad hebben ingeslagen! Nintendo gebruikt hier het 'Disney Vault'-systeem, dat zo wordt genoemd omdat die Amerikaanse studio nóg minder subtiel was over hun gijzeling van content. In het videobandtijdperk promootte Disney de verkoop van hun animatiefilms zo dat je maar een beperkte tijd had om hem te kopen. Anders werd Sneeuwwitje weer voor 10 jaar de kluis ingedonderd. »













Zo houdt ook Nintendo de vraag torenhoog en hun stokoude producten speciaal. Straks meer daarover, lieve kinders!

5. POKÉMON NOG STEEDS IN TWEE DELEN

Weet je wat ook briljante bedrijfsvoering is? Dezelfde game twéé keer verkopen aan een Nintendo-fan! Dit is een van Shigeru Miyamoto's dubieuzere innovaties, want hij kwam op het idee toen Pokémon Red en Green (Blue) voor de Game Boy in ontwikkeling waren. En ook dit najaar kunnen we 120 euro ophoesten voor Pokémon Shimmering Pearl en Brilliant Diamond. Allemaal zodat je een handvol exclusieve Pokémon zelf kan vangen.

Dit schandalige verkooptrucje wordt altijd gemarket als een manier om ruilen en communiceren met andere spelers te promoten. Maar, newsflash: op afstand handelen en communiceren is sinds 1996 aardig ingeburgerd geraakt, zelfs zonder Pokémon. Hopelijk wordt deze A/B-standaard voorgoed uit het raam geknald met Pokémon Legends: Arceus [Ik zou er niet op hopen, da's immers geen mainline Pokémon-game - Marvin].

6. CHRIS PRATT ALS MARIO CASTEN

Really?! De dikke van Nintendo wordt door die dikke van Parks and Rec ingesproken? Ik ben sinds Elon Musk Wario speelde (Google maar niet) niet meer zo beledigd! De Super Mario-animatiefilm verschijnt eind 2022 en de gamemaker tast diep in de buidel voor Hollywood-talent. De meesten zijn goed: Anya Taylor-Joy als Peach? Mijn geld heb je al! Charlie Day als Luigi? Hell yeah! Jack Black als Bowser? Fuck yeah! Seth Rogen als Donkey Kong? Dat is gewoon de reden dat hij op deze aarde is gezet. Dat en de film Superbad.

Maar Chris Pratt als Mario casten is een grof schandaal en dat zeg ik niet alleen omdat hij in twee van de vier matige Jurassic Park-vervolgen speelt. Hij is een van de populairste acteurs ter wereld en brengt daarom konten in de bioscoopstoelen. Dat is de enige reden dat vaste Mario-stemacteur Charles Martinet opzij is geschoven, want denk niet dat hij alleen maar 'Wahoo!' en 'Mama Mia!' kan roepen. Hij is een extreem ervaren stemacteur die nu waarschijnlijk als 'Omstander 3' een cameo in de film krijgt. Shame on you, Nintendo!

7. DE HAAT-LIEFDERELATIE MET OUDE GAMES

Dit probleem gaat hand-in-hand met Nintendo's neiging om zijn producten kunstmatig schaars te houden. Niemand heeft zo'n grote berg













briljante retrogames als Big N en niemand beschermt ze zo hard als N.

Nintendo komt ronduit passief agressief over wanneer ze oude games verkopen. Op de Nintendo Switch moet je nu 50 euro per jaar betalen om toegang te krijgen tot een handvol Nintendo 64- en Mega Drive-games (voor 20 euro krijg je ook een even kort lijstje NES- en SNES-games). Op het moment van schrijven bevatten die visuele glitches en enorme input-lag, en dan sla ik de toegevoegde online multiplayer maar over, want je weet exáct hoe die is.

En natuurlijk! Ik geef hier zeker toe dat oude games heruitbrengen of emuleren een wetenschap op zich is. Het is hard werken om sommige games speelbaar te houden op moderne technologie en daar mag gerust geld tegenover staan. Maar Nintendo blundert al heel lang met het beschikbaar houden van z'n oude games, terwijl het een van hun sterkste krachten zou kunnen zijn! Stel je eens voor: een service zo gelikt als Xbox Game Pass waar je de hele bibliotheek van de NES tot aan de GameCube kan spelen. Dus niet het handjevol dat je nu legaal vindt in je online abo, maar de héle bibliotheek. Nintendo's eigen Netflix, waar ik ook gerust een Netflix-maandprijs voor zou betalen.

AAN DE SLAG, NINTENDO!

Dit is echt zo'n special waarvan je denkt: 'Moet dat nou?' Hahahaha, JA, DAT MOET! Want het dak repareer je als de zon schijnt en ik zie Nintendo iets te veel cocktails op het balkon drinken, als je me snapt. Dat terwijl ze de laatste keer hun structurele problemen moesten aanpakken in een hagelstorm.

Toen de Wii U keihard flopte kon Nintendo ineens wel een paar van z'n minpunten oplossen. Het bedrijf legde weer meer focus op hardcore games en ontwikkelde originele IP's als Splatoon. Ook smeedde het goede relaties met de meeste third-party-developers, groot én klein. Tot slot gaven ze de Nintendo Switch een meer volwassen design zodat jong en oud het naast de tv durfde te showen, in tegenstelling tot de Wii U-gamepad die er alleen mooi uitzag in een vuilnisbak. Dat heeft allemaal geholpen om de console-handheld een van Nintendo's grootste successen ooit te maken.

Het kan dus! En vooruit, als ze de rest aanpakken mag Chris Pratt van mij zelfs Mario inspreken. ✖





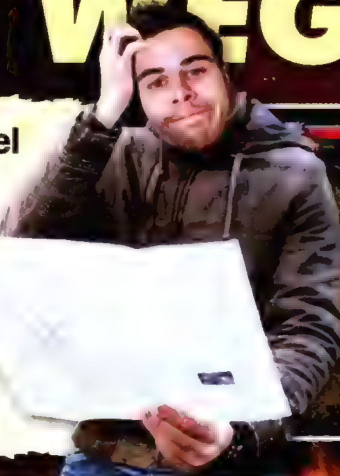




HOE GAMES JE HELPEN NAVIGEREN

ALTIJD DE WEG KWIJT

Jacco is extreem vaak de weg kwijt, zowel in het echt als in games. Daarom neemt hij een kijkje naar verschillende technieken die games gebruiken om hem tóch te helpen navigeren. Misschien belandt hij in vervolg dan niet onbedoeld in het bed van iemands moeder.





Ooit stapte ik 's nachts – per ongeluk – in het bed van de moeder van mijn date. Niet alleen omdat ik zonder lenzen praktisch blind ben en te veel had gedronken, maar ook omdat mijn richtingsgevoel zuigt, echt keihard. Het is een serieus probleem dat ik áltijd de weg kwijt raak, zowel in de echte wereld als in games. En dat terwijl er talloze trucjes en systemen zijn die spelers precies de juiste kant opsturen.

VRIJHEID?

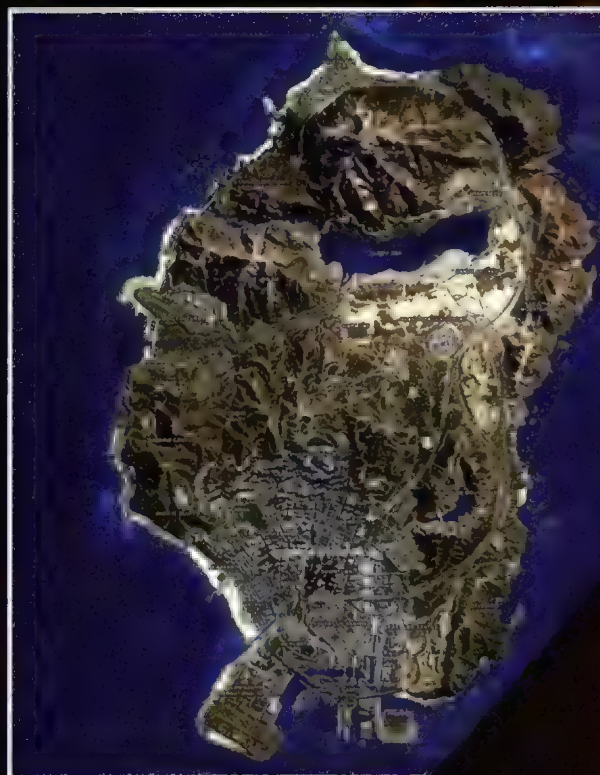
Het is voor mij lastig voor te stellen dat games vroeger niet beschikten over een minimap met GPS. Natuurlijk, spelwerelden zijn door de jaren heen exponentieel gegroeid, maar vraag me niet om de weg te vinden in een kleinschalige 3D-platformer of adventuregame, want ook daarin zit ik binnen dertig minuten muurvast. Dat rode of gele lijntje, geïntroduceerd door Grand Theft Auto 3, is geëvolueerd van luxe tot noodzaak: bijna elke openwereldgame heeft het. En dat terwijl bijna alle ontwikkelaars claimen dat je 'totale vrijheid' hebt om te doen wat je wilt.

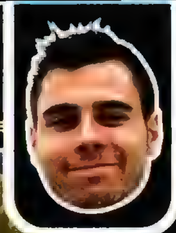
Niet om een filosofisch vraagstuk op te rakelen, maar hoeveel vrijheid heb je nou daadwerkelijk wanneer je als een puppy constant het lijntje volgt? In GTA 5, The Witcher 3 en andere games krijg je áltijd de snelste route voorgeschoteld, terwijl de game je ook krampachtig probeert af te leiden van datzelfde opgelegde pad. Rij dan gewoon ongeveer de goede richting op, zou je denken. Nou, dat kan ik niet. Voor je het weet neem ik een verkeerde afslag en ben ik veel verder van huis. En laten we eerlijk zijn: als je daadwerkelijk alle mogelijke navigatiehulpmiddelen uitzet, en dus 'totale vrijheid' hebt, ga je never nooit je bestemming vinden.

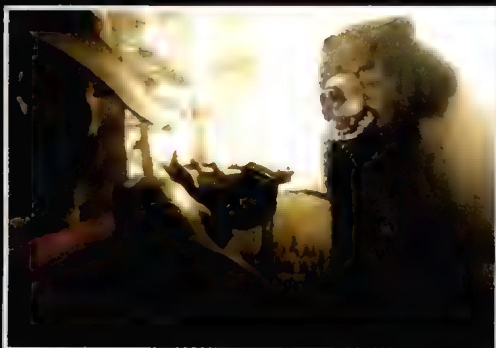
SUBTIELE HINTS

Toch is het fascinerend om te zien hoe games je op subtiele wijze de juiste kant op leiden. Die beren in Red Dead Redemption 2 zijn niet toevallig aan het chillen in de bergen, ze zijn er om elke beginnende cowboy de schrik van z'n leven te bezorgen en rechtsomkeert te laten maken. En de Korok Seeds in Zelda: Breath of the Wild zijn natuurlijk ook niet willekeurig verspreid: elk puzzeltje is zo geplaatst dat je een bepaalde kant op loopt. Die 'interactieve' navigatiepunten zijn bedoeld om je een goed gevoel te geven, alsof je zelf je route bepaalt, terwijl de game je eigenlijk nog steeds aan het handje houdt.

Dat is trouwens geen bedrog, maar briljant gamedesign. Ontwikkelaars maken daarbij ook vaak gebruik van zogenaamde 'emotionele richtlijnen': muziek en licht die je ontzettend nieuwsgierig maken. Om Breath of the Wild nog maar eens als voorbeeld te nemen: de Dueling Peaks springen aan het begin van







INNOVATIE

Er wordt maar weinig geïnnoveerd op het gebied van navigatie in games. Een goed voorbeeld is natuurlijk Mirror's Edge, waarin de kleur rood altijd leidend is. Ook Ghost of Tsushima probeerde door middel van de wind subtiel de juiste richting aan te geven, maar dat kwam wat mij betreft niet helemaal uit de verf. In de praktijk blies ik die arme Jin elke drie seconden in z'n gezicht, om daarna weer de kaart te openen.



de game zó in het oog, dat de meeste spelers het niet kunnen weerstaan om een kijkje te nemen. En in Uncharted is er altijd wel een toren of gebouw in zicht. Het is prachtig, en wonderbaarlijk genoeg werkt het zelfs bij een idioot als ik.



EXPRES VERDWAALD

Dan zijn er nog games die heel graag willen dat je de weg kwijtraakt. Vaak zijn het metroidvania's, maar ik noem ze graag 'de hel op aarde'. In de gemiddelde Call of Duty-map moet ik al een paar uur spenderen om niet als een kip zonder kop rond te sprinten, laat staan dat een game me actief een doolhof inschopt. Toch zijn daarbij ook nuances te vinden. Zo leidt Metroid Dread je dankzij nieuwe upgrades, portalen en de angstaanjagende E.M.M.I-robots precíés de goede kant op, ook al moet je daarvoor een beetje 'durven' zoeken. Het gebeurt hooguit twee keer dat je écht radeloos verloren bent – een punt van kritiek van grijsaards die zijn opgegroeid met Super Metroid. Dan is Control wat mij betreft een veel slechter voorbeeld. Hoewel objectives worden aangegeven, zijn ze door de absurd onduidelijk getekende map soms onvindbaar. De keren dat ik die game tijdens het reviewproces heb vervloekt – want walkthroughs waren er natuurlijk nog niet – zijn niet op een of twee handen te tellen.

Maar ook dát kan goed uitpakken in titels als Resident Evil 2 en Resident Evil Village. De constante dreiging van Mr. X en Lady Dimitrescu maken dat je ontzettend goed op de ouderwetse kaart moet kijken, voordat je ingesloten wordt. De horror, de pure waanzin die ik heb ervaren tijdens het spelen van die games, bewijzen dat het genre en old skool kaartlezen hand in hand gaan.

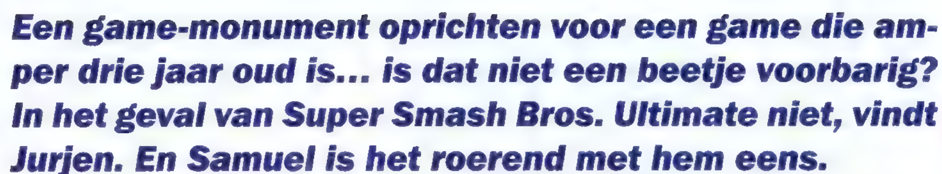
BALANS

De weg kwijtraken is natuurlijk ook de charme van sommige games. Veel Bethesda-titels pakken het wat mij betreft op de goede manier aan: ze zetten een stip op de horizon en zelf mag je uitvogelen hoe je er komt. Als de wereld maar overzichtelijk genoeg is, en je niet direct wordt belaagd door gemuteerde insecten, is dat zelfs voor mij prima te doen. Zit een wereld vol icoontjes en pijlen – ik kijk naar jou, Assassin's Creed Valhalla – dan raak je dat overzicht al gauw kwijt. Onder de streep zijn er maar weinig titels die echt de juiste balans weten te vinden tussen het aan de hand nemen van spelers en ze dingen zelf laten ontdekken. Het is óf het lijntje volgen, óf totale vrijheid. Hopelijk word ik in ieder geval iets beter in dat laatste, als een soort oefening voor het echte leven. Dat zou een volgende traumatische gebeurtenis helpen voorkomen... ✖

NATUURLIJKE NAVIGATIE

Red Dead Redemption 2 is om vele redenen een waanzinnig goede game, maar een van de meest bijzondere dingen eraan is hoe de natuur kan dienen als navigatiemiddel. Bomen, rivieren en andere natuurlijke elementen zijn met de hand ontworpen, in plaats van gerandomiseerd en neergeplempt, waardoor ze ontzettend herkenbaar zijn. Als ik ooit zo dapper ben om een game zonder HUD te spelen, dan is het deze game.





Een game-monument oprichten voor een game die amper drie jaar oud is... is dat niet een beetje voorbarig? In het geval van Super Smash Bros. Ultimate niet, vindt Jurjen. En Samuel is het roerend met hem eens.



JURJEN Z'N GAME-MONUMENT

SUPER SMASH

Op 7 december 2018 verscheen Super Smash Bros. Ultimate voor de Nintendo Switch. Uiteraard mocht niet ondergetekende maar de gróótste Smash Bros.-fan van de redactie de game reviewen. Samuel, dus.
"Ik weet dat ik nu klink als een door emotie gedreven fanboy", schreef Samuel in zijn review van Ultimate, "maar let op mijn woorden: dit is een cultureel event waar geen Hollywood-film, muziekalbum of New York Times-bestseller aan kan tippen, simpelweg omdat dit alleen gedaan had kunnen worden als videogame."
Zijn conclusie loog er ook niet om: "Vraag me niet hoe Nintendo meer dan 35 jaar aan ervaring en liefde in één product heeft weten te stoppen, maar het is ze gelukt. Smash Ultimate is niet alleen de ultieme Smash-game, de ultieme vechtgame, de ultieme partygame, én de ultieme verzameling videogame-nostalgie: het is de ultieme videogame. Ik ga dit voor altijd blijven spelen."
Super Smash Bros. Ultimate is de eerste en nog steeds enige game die Samuel met de maximale score van 100 heeft beoordeeld. En hij speelt hem nog dagelijks.

Het verhaal

In de maand nadat de review van Samuel was verschenen, schreef ík (Jurjen dus) ook een artikel over deze toen eigenlijk al monumentale game: 'Het verhaal achter Super Smash Bros. Ultimate'. In dat artikel beschreef ik hoe eind jaren negentig de toenmalige twintiger Masahiro Sakurai op het idee kwam om voor zijn nieuwe vechtspel (toen nog getiteld Dragon King: The Fighting Game) Mario en andere personages te gebruiken, en daar van Nintendo ook toestemming voor kreeg. De geboorte van de Smash Bros.-serie dus.
Ik schreef ook hoe het aantal speelbare personages in de loop van die serie steeds hoger opliep. Van 12 in het eerste deel tot 26 in Melee, 39 in Brawl en 58 speelbare personages in de versie voor Wii U en 3DS.
Daarnaast beschreef ik hoe de combinatie van een hoge werkethiek van Sakurai in combinatie met zijn perfectionisme tijdens de ontwikkeling van zijn vierde Smash leidden tot een lelijke blessure aan zijn rechterarm. Dat hij het sindsdien rustiger aandoet, maar nog steeds vijftig uur per week werkt. En dat het wel even stil bleef toen hij eind 2015 tegenover zijn personeel zijn wens uitsprak voor Ultimate: dat alle personages die ooit in een Smash-game meeknokten zouden terugkeren in dit ultieme deel, inclusief aangepaste acties en bijgewerkte designs.

86 speelbare personages

Inmiddels zijn we zes jaar verder en kunnen we wel concluderen dat Sakurais wens is uitgekomen. En dat hij nog veel verder is gegaan.
Toen Ultimate eind 2018 verscheen, had de game al een krankzinnige hoeveelheid content, met 74 vechters, 800 muziektracks en 1.297 Spirits uit tientallen videogame-franchises.






BROS. ULTIMATE



Door toevoeging van DLC zijn die krankzinnige aantallen nog een mooi stukje opgelopen: na de komst van het laatste personage (Sora uit Kingdom Hearts) heeft Super Smash Bros. Ultimate nu 86 speelbare personages en 1.512 spirits uit 42 series.

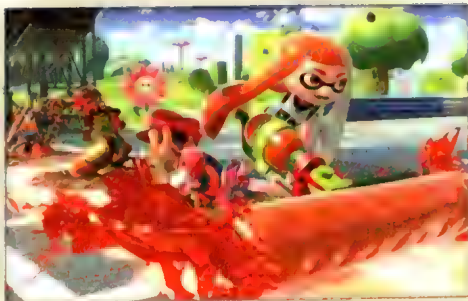
Komt daar nog meer bij? Misschien nog wat Spirits (om de releases van andere games te vieren en promoten), maar geen personages meer.
Dus nee, internetklagers, geen Waluigi, Skull Kid of Master Chief in Super Smash Bros. Ultimate. Maar goed, zo blijft er natuurlijk altijd wel wat te zeuren/vragen. Misschien is het beter om met een dankbare blik te kijken naar wat we wél gekregen hebben, en wat voor game Ultimate na al die jaren nu eigenlijk is geworden.

Indruk

Zoals gezegd had de basisversie van Ultimate al 74 vechters. Daarvan waren 63 al in eerdere Smash-delen verschenen, waaronder uiteraard oudgedienden Mario, Pikachu, Link, Kirby en zo'n beetje elke andere Nintendo-held, maar ook non-Nintendo-personages als Bayonetta, Cloud (uit Final Fantasy 7) en Ryu (uit Streetfighter II). Daarnaast waren er elf nieuwkomers al vanaf de start aanwezig, waaronder de Inklings uit Splatoon, Ridley en Dark Samus uit de Metroid-serie en Isabelle uit de Animal Crossing-serie.
De eerste via DLC verkrijgbare nieuwkomer was nogal een verrassing: Piranha Plant! En van »

TOERNOOITJE?

Uiteraard werd Ultimate ook een hit in de competitieve gaming-scene. Zo werd tijdens EVO 2019 het grootste offline Smash Bros.-toernooi ooit gehouden, met liefst 3.543 deelnemers en 279.000 kijkers. Voor 2020 stond er een Smash World Tour op het programma met een prijzenpot van maar liefst 250.000 dollar. Wat uiteindelijk dus niet doorging, om welbekende redenen. Hopelijk wordt de draad snel weer opgepakt.







de andere DLC-vechters zag ik de meeste ook niet aankomen, zoals Joker uit Persona 5, Banjo & Kazooie, Steve uit Minecraft, Sephiroth uit Final Fantasy VII en – wie had dit, gezien de onvermijdelijke licentie-issues, voor mogelijk gehouden? – Sora uit Kingdom Hearts.
Wie al die fighters uit zulke radicaal verschillende franchises naast elkaar ziet, móét als videogamefan wel diep onder de indruk zijn. Mario versus Sonic, Pichu versus Sephiroth versus Sora versus Solid Snake, in een level van Kirby, met muziek uit Arms, of Tekken, het is allemaal mogelijk in dit ultieme crossover-vechtspektakel.

Huilen van blijdschap

Voor mij als casual Smash-speler is het vooral cool om al die verschillende personages bij elkaar te zien en in één game te hebben, maar eerlijk gezegd grijp ik na een paar keer 'proberen' met zo'n nieuw personage toch steevast weer terug op mijn vertrouwde King K. Rool, juist omdát elk personage naast de gedeelde basis zo enorm verschillend speelt – en het dus behoorlijk wat tijd kost voordat je met zo'n nieuw personage een beetje goed presteert, zeker als het zo'n 'vreemd en veelzijdig' personage als Hero uit Dragon Quest of Steve uit Minecraft betreft. Ik vroeg Samuel hoe hij naar de toegevoegde DLC-vechters kijkt.
"Qua gameplay soms verschrikkelijk (ik word een héél naar persoon wanneer ik iemand weer Steve of Min-Min zie kiezen, bijvoorbeeld) maar verder: subliem. Shin Megami Tensei! Dragon Quest! King of



DE TOEKOMST VAN SMASH

Nu de ultieme Smash na de komst van Sora 'compleet' genoemd mag worden, rest nog één prangende vraag: what's next voor de serie?
Een beetje een oneerbiedige vraag, want natuurlijk kan Ultimate nog vele jaren mee, zal er op de Switch geen nieuw deel meer verschijnen, en wordt het heel moeilijk nog dingen te verzinnen die je aan de game zou kunnen toevoegen om hem te verbeteren.
Maar wat als de onvermijdelijke Switch 2 zich aandient? Komt er dan een Deluxe-versie van Ultimate, met bijvoorbeeld opgepoetste graphics, toch nog vijf extra vechters en een toegevoegde singleplayer-mode? En ooit zal de game zijn ingehaald door de techniek, en dan moet er gewoon een vervolg komen, toch?
Samuel wil er liever nog niet echt over nadenken, zegt 'ie. "Mede omdat ik de high van de huidige game nog zolang mogelijk wil blijven najagen, maar ook omdat het zo goed als zeker is dat de ambitie van Ultimate niet herhaald gaat kunnen worden. Sakurai was heel duidelijk dat, zelfs al zou hij de ontwikkeling van de volgende Smash weer op zich nemen, dat het dan alsnog onmogelijk wordt om weer élk personage dat ooit in Smash gezeten heeft bij elkaar te brengen. Qua balans, qua licenties, qua formaat van de game... Grootser dan dit kan het bijna niet worden. De volgende Smash wordt dus zo goed als zeker een kleinere game. En dat is prima; als de belangrijkste iconen maar aanwezig zijn en de mechanics nog steeds die geweldige balans weten te vinden van 'simpel genoeg voor iedereen, tevens diepgaand genoeg voor de hardcore fanatici', dan omarm ik graag dat de volgende Smash weer een iets intiemer product wordt."





weetje • weetje

In de top 10 van bestverkochte Switch-games ooit, stond Super Smash Bros. Ultimate afgelopen juni met 24,77 miljoen exemplaren op de derde plek, onder Mario Kart 8 Deluxe en Animal Crossing: New Horizons, maar boven The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Pokémon Sword & Shield en Super Mario Odyssey.



Fighters! Kingdom Hearts! Tekken! Minecraft! Zelfs Sephiroth van FF7! (En zelfs Devil May Cry en DOOM, als kostuums.)

Het was nog geen week geleden dat ik gamers letterlijk heb zien huilen van blijdschap omdat 'hun' Sora nu ook onderdeel was van deze ultieme bejubeling van games. Mijn mening maakt dus bijna niet eens meer uit: Smash Ultimate heeft namelijk zoveel grenzen overschreden dat het niet als iets anders beschouwd kán worden dan bijzonder. Zelfs als je Smash niet leuk vindt om te spelen kun je niet ontkennen dat het de ultieme crossover is."

Ultieme viering

Na al die loftuitingen zal het je niet verbazen dat Samuel zich nog steeds kan vinden in zijn review en de 100 die hij de game drie jaar geleden gaf.

"Ik ben het met bijna alles nog eens, en, nee, mijn mening over de game is niet veranderd. Laat ik wel eerst even zeggen dat ik twee verschillende reviews heb geschreven: één voor de website en één voor 't blad. Conclusie was hetzelfde, maar de invalshoeken waren anders. M'n review voor de site draaide meer over hoe ik (allesbehalve objectief) als Smash-liefhebber Smash Ultimate benaderde, maar m'n review voor 't blad draaide meer over hoe Smash Ultimate de ultieme viering is van het medium videogames. En vooral met dat tweede ben ik het nog altijd eens – meer dan ooit eigenlijk." ✖

"Zelfs als je Smash niet leuk vindt om te spelen kun je niet ontkennen dat het de ultieme crossover is."

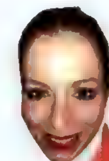


DE MAINS VAN DE REDACTIE

Niet iedereen op de redactie speelt de game nog, maar de redactieleden die Ultimate wél nog regelmatig spelen hebben een behoorlijk uitgesproken voorkeur voor de vechter die ze in die gevallen kiezen.



Mijn absolute favoriet/main: Ridley! Je weet wel, die ruimtedraak waar Samus het vaak tegen moet opnemen. Ik houd in elke vechtgame van personages met zogenaamde 'command grabs': speciale werpmoves waarbij je eerst een specifieke input moet invoeren om de tegenstander te kunnen grijpen. Zo ook in Smash: al mijn favoriete personages hebben een zij+B move waarbij ze een personage grijpen, wat in veel schade of een lange werpafstand resulteert. M'n secondary's zijn dan ook Ganondorf, Bowser en Incineroar. Allemaal vrij zware (en kwaadaardige) personages dus, maar vooral ook allemaal personages waar je niet bij in de buurt wil komen; they'll grab ya and they'll throw ya!



Link! In eerste instantie omdat het mijn favoriete Nintendo-personage is, maar inmiddels kan ik ook niets anders meer spelen. Ook wel omdat ik de range van zijn zwaard heel fijn vind.



King K. Rool! Die krokodil heeft alles. Hij laat zich niet snel wegslaan en mept zelf dwars door aanvallen van anderen heen. Daarnaast heeft hij een sterke counter, een idioot goede recovery met die helikopter van hem, en als twee spelers verderop in gevecht zijn kan ik van een afstandje heerlijk projectielen spammen met zijn kroon en donderbuks. Volgens mijn kinderen speel ik alleen maar met hem omdat ik op hem lijk, maar dat is dus echt niet het geval. Tenminste, niet alléén dat.



Ik speel het liefst met anime-zwaardvechters zoals Ike. Ze moeten in ieder geval een counter-attack hebben, want zo'n cheap bastard ben ik gewoon.



WHAT'S THE TEA?

ZIJN BETA'S VAN GAMES WEL ZO'N GOED IDEE?

Het is koud buiten, dus Alie en Laura kruipen weer op de bank voor een verse kop thee om even goed bij te kletsen over... het betatesten van games. Is het wel zo'n goed idee voor ontwikkelaars, maar ook voor gamers, om een beta te doen?



Ah, een lekkere kop thee. Het is er wel weer voor... Herfst!

Zeker ja, de bladeren vliegen me constant om de oren. Net als de betatests voor games. Doe jij wel eens mee aan een beta?

Hahah ja, zo'n beetje elke game heeft tegenwoordig wel een betatest, hè? Zeker multiplayergames. Ik doe er zelf ook wel eens aan mee. Niet vaak, maar soms ben ik te nieuwsgierig om niet alvast een kijkje te nemen. Jij?

CALL OF DUTY VANGUARD

WORLDWIDE MULTIPLAYER REVEAL SEP 7

PRE-ORDER AND GET OPEN BETA EARLY ACCESS

WEEKEND ONE
SEP 10 - 13

WEEKEND TWO
SEP 16 - 17
XBOX + BATTLE.NET PC EARLY ACCESS
PLAYSTATION OPEN BETA
SEP 18 - 20
OPEN BETA ALL PLATFORMS

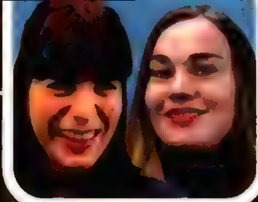
Wat goed! En nee, ik dus eigenlijk nooit. Enerzijds vind ik het goed en nobel van mensen om de ontwikkelaars te helpen, maar ik wil gewoon een game spelen die helemaal is zoals de makers hem bedoeld hebben, heb jij dat niet?

Ik vind het inderdaad leuk om te helpen. In World of Warcraft heb je tijdens de beta bijvoorbeeld een knop waarmee je bugs kunt indienen en dan mag je een rapportje schrijven. Ondanks dat ik je punt wel snap, is een game die aan een beta toe is natuurlijk al vergevorderd in de ontwikkeling. Dan krijg je al wel een goed idee van de uiteindelijke game. Wat dat betreft is het ook meteen een soort demo!

Hmm, zo heb ik er nooit over nagedacht. Het is op zich een game die in een vergevorderd stadium is, maar waarom zo massaal testen? Veel games worden in een testfase al dood verklaard als de beta tegenvalt.

Een betatest is specifiek bedoeld om mensen thuis met hun eigen hardware een game te laten testen. Dan krijg je natuurlijk andere data dan wanneer je gecontroleerd op kantoor test. Het is ook een soort technische test: houden de servers het? Je wilt dan dat zoveel mogelijk mensen je game spelen. Maar het klopt: dan word je als studio ook ruw wakker geschud als mensen er echt niets aan vinden... Zonde, maar beter dat dan een game uitbrengen die compleet flopt. Maar dat zijn wel de uitzonderingen, toch?







Oh ja, je moet absoluut mensen thuis de hardware laten testen, maar zo massaal als het de laatste tijd is, gecombineerd met games die superlang in de beta blijven... Dat haalt voor mij het plezier er soms uit als 'ie echt uitkomt. Dan heb je hem in de beta al kapot gespeeld en dan komt er nog een keer een releasemoment achteraan.



Nee, dat kan inderdaad nooit de bedoeling zijn. Dan is het meer een soort van Early Access-release en daar heb ik sowieso een hekel aan. Maar zoals laatst bij Battlefield 2042, waarbij de beta een hele lijst bugs aan het licht bracht, dat is denk ik alleen maar nuttig. In ieder geval: als er wat met de data en de spelerfeedback gedaan wordt. En daar vertrouw ik dan maar even op!



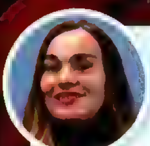
Ja, dan is het zeker nuttig! Ik hoop gewoon niet dat massale betatests voor alle games standaard worden: het mag van mij nog een verrassing blijven tot release. En qua demofuncties denk ik dat Google Stadia nu een goed concept heeft: je kunt bepaalde games een half uurtje uitproberen voor je ze koopt. Perfect!



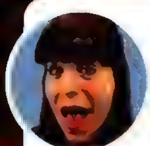




O ja? Dat is inderdaad wel een mooie demofunctie. Ik denk nog steeds niet dat je daar alle voordelen van betatesten mee vangt, maar het zorgt er in ieder geval voor dat spelers niet zo snel een miskoop doen. Zo hoorde ik laatst mensen die na een beta van de aankoop van Diablo 2: Resurrected hadden afgezien, omdat de gameplay toch tegenviel. Zoiets vang je wel op met zo'n demofunctie. Voor jou dus ook geen Halo Infinite-beta?



Hihi, nee, ik laat die Halo Infinite-beta aan me voorbij gaan. Ik koop liever die Nerf-gun van Needler, m'n favo Halo-gun. Ga ik daar lekker mee schieten tot het spel er écht is. Heb jij nog beta's waar je naar uitkijkt?



Hahah, Nerf-guns zijn vroeger helemaal aan me voorbijgegaan... Maar deze ziet er wel echt heel tof uit! Er zijn verder geen beta's waar ik echt naar uitkijk. Sowieso heb ik het idee dat de meeste closed zijn, bijvoorbeeld achter een pre-order. Dat vind ik dan wel weer zo flauw... Een beta zou wat mij betreft juist open moeten zijn!





En wat betreft die mensen die na het spelen van de Diablo 2: Resurrected-beta van een aankoop afzagen... Ik denk ook dat een betatest in dat opzicht handig kan zijn, maar vind het ergens ook wel weer lullig voor de makers die juist ná de test nog aanpassingen aan de game doen. Waardoor die mensen mogelijk alsnog een geweldige game mislopen.



Dat is wel een beetje het dubbele eraan. Maar uiteindelijk ben ik er – zeker voor multiplayer-games – toch wel voor: je bent toch een beetje onderdeel van de ontwikkeling. Een soort van dialoog met de makers! Met die input kan een game alleen maar beter voldoen aan wat de spelers willen.



Ja, je hebt ook wel gelijk... Misschien moet ik die Halo-beta toch een kans geven. Zullen mijn katten ook blij mee zijn: geen Nerf-pijltjes op hun kop. ✖

FUCK DISNEY WORLD

SUPER NINTENDO WORLD

IS NU DE HAPPIEST PLACE ON EARTH

Nintendo, is het niet een fantastisch bedrijf? Ze zouden eigenlijk een pretpark verdienen. Hey, da's toevallig, die is er nu! Peter stapte (via YouTube) in de emotionele achtbaan en kotste daarna in de wc deze special uit!

Door de pandemie is het 693 keer uitgesteld, maar Super Nintendo World is nu officieel rendabe... uh, ik bedoel geopend! Het park is een deel van Universal Studios in Osaka, Japan, en exacte kopieën worden al getimmerd in Singapore en de VS. Dan komt er ook nog een Donkey Kong Country-uitbreiding aan, en de mensen van Pokémon hebben eveneens zo hun ideetjes voor attractieparken (zie de kaders).

Het mag duidelijk zijn: Nintendo gaat achter die smeerlap Mickey Mouse aan! En daarvoor hebben ze niemand minder dan de Walt Disney van videogames op het project gezet: Shigeru Miyamoto.

De oude Mario-maker richtte zich de afgelopen jaren niet meer op het ontwikkelen van games (zijn laatst geregisseerde game was Star Fox Zero dus... hoera!) maar op het bedenken van de pretparkconcepten. En de hand van de meester zie je zeker terug, want Super Nintendo World is niet alleen een plek waar je ongezond, peperduur voedsel koopt en in de wachtrij niets anders kan dan denken aan de levenskeuzes die je gemaakt hebt; het park voelt als één grote computergame waarin je kan spelen.







SPELEN IN JE EIGEN VIDEOGAME

De ingang van het park is een enorme Warp Pipe die je naar een replica van Peach's Castle brengt. Maar voor je krijsend naar binnen rent wil je absoluut eerst een Power Band kopen. Omgerekend 25 euro, maar met dit polsbandje (verkrijgbaar in verschillende Mario-thema's) kan je munten en sleutels verzamelen door heel Super Nintendo World. Net als in Super Mario Odyssey zit het park bomvol verrassingen en kleine minigames, sommige komen zelfs direct uit Mario-games. De slotautomaat aan het eind van Super Mario Bros. 3 is bijvoorbeeld aanwezig, maar ook muzieknootblokken en de gele vraagtekenblokken, inclusief items zoals sterren en vuurbloemen. In sommige minigames in het park kan je deze items zelfs gebruiken.

Extra bonus is een ondergronds Super Mario-level dat gaandeweg je het gevoel geeft dat je krimpt. Alles wordt gigantisch en in de laatste minigame moet je dan ook een grote Bob-omb ontmantelen voor hij ontploft. Je wil ook zeker op zoek gaan naar de drie minigames in het park die sleutels in je polsbandje laden. Videogame-logica heerst namelijk in Super Nintendo World, dus je mag alleen met drie sleutels naar binnen bij de bossfight tegen Bowser Jr.!

Deze attractie gebruikt motion sensors om je silhouet in de bossfight te transporteren. Eenmaal in de game moet je bukken om Banzai Bills, Bob-ombs en vuurballen te ontwijken, terwijl Bowser Jr. in zijn Clowncar lachend rondvliegt. Met goed mikken kan je de Bob-ombs tegen de Clowncar aanslaan en met een beetje mazzel vind je zelfs een vuurbloem of een ster. Gelukkig ga je niet dood als je te veel schade oploopt. Zover gaat de videogame-logica niet.





MARIO KART: KOOPA'S CHALLENGE

Bij binnenkomst zie je hem al opdoemen: Bowser's Castle. Alleen al voor de perfecte replica van de schurk z'n kasteel wil je deze attractie bezoeken. Inclusief enorm standbeeld van Bowser en een kast met alle Mario Kart-trofeeën perfect op een rijtje. Daar gaat deze attractie dan ook over, want Bowser heeft met zijn koopalings Mario en z'n vrienden uitgedaagd voor een portje karten. Met een AR-bril op – die je aan je Mario-petje moet klikken – neem je in een grote kart met vier personen plaats. Via AR-beelden zie je alle coureurs meeracen en kan je zelf ook meedoen door schilden te gooien, die je mikt met je bril. Zo kom je allerlei obstakels tegen en kan je ook echt de omgeving beïnvloeden, met hopelijk een topscore op het eind.

Verschillende beroemde Mario Kart-levels passeren in de rit, met uiteraard Rainbow Road op het eind. Het moet een unieke AR-simulator zijn, al vind ik het wel een beetje een gemiste kans dat dit geen wilde achtbaan is geworden. Stel je eens een zwaartekracht tartend Mario Kart 8-level voor als een indoor achtbaan met Rainbow Road-thema? Dan kon Disney Space Mountain opdoeken!







YOSHI'S ADVENTURE RIDE

Meer Yoshi dan Adventure, eerlijk gezegd. Dit extreem rustige ritje laat je rijden in een Yoshi-vormig karretje, inclusief knoppen die Yoshi-geluiden produceren. De rit geeft je een hoop referenties naar Mario-games, zoals Yoshi's Island, en zelfs Captain Toad komt even langs. Maar verder is dit met afstand de saaiste attractie van Super Nintendo World. Het uitzicht over de rest van het park, dat je tussendoor krijgt, is wel prachtig.



BEWONDER POKÉMON WONDER

Niet alles van Nintendo kan je in Universal Studios vinden, want in Tokio zijn pokémon gesignaleerd. Het gaat hier om Pokémon Wonder, een natuurpark dat deel is van Yomiuri Land (het grootste pretpark van de Japanse hoofdstad). Geen mascottes en interactieve achtbanen hier, maar een ongerept stukje Japan waarin bezoekers in alle rust weer even eraan herinnerd kunnen worden waar het leven werkelijk om draait: fucking pokémon vinden!

Pokémon zijn verstopt in het bosgebied en het is aan jou om ze allemaal te vinden. Extra leuk is dat ze gemaakt zijn uit de natuur zelf, dus met bladeren en dennenappels enzo. Pokémon Wonder is een tijdelijk pretpark en nog tot 3 april 2022 toegankelijk in Japan. Als dat geen reden is om je te vaccineren, hahaha! Serieus, waarom ben je nog niet gevaccineerd, er is een fucking Pokémon-pretpark waar we nu niet naartoe kunnen...





MMM... VAN MARIO

In echte pretpark-stijl zijn de voedselkraampjes en restaurants ook opzichzelfstaande attracties. Het eten is net zo Instagram-waardig als dat het ongezond is... en tjonge, is het ongezond! Zo betaal je voor een bak popcorn misschien omgerekend 20 euro, je krijgt het dan wel in een lichtgevende Power Star-bak. Gooi er nog een tientje tegenaan en je eet de snack uit Mario's eigen kart.

Hoogtepunt is Kinopio's Café: een vrolijke hut waarin je de Toads via beeldschermen in de keuken druk ziet werken. Hier kan je dingen bestellen zoals Mario's hamburger (met champignons), Luigi's groene curry (met champignons), Yoshi's pasta carbonara (met champignons) of een champignonsoepje (deze weet ik niet zeker). Ook kan je als toetje je gezicht begraven in Peach haar taart. Dat willen we natuurlijk allemaal wel.





DONKEY KONG LAND VANAF 2024

Bezoekers van Super Nintendo World viel het al op: er zit een grote, dichtgetimmerde poort aan de zijkant van het Mario-wereldje... die een verdacht Donkey Kong-thema heeft. Jawel, de brutale aap krijgt zijn eigen gebied en in 2024 moet het klaar zijn!

En het is ook niet een lullig uitbreidingetje, want Universal heeft al meer dan het dubbele aantal vierkante meters gereserveerd voor de nepjungle. Sowieso werkt Miyamoto weer mee aan het concept en komt er een achtbaan in. Op de vrijgegeven artist-rendering pronkt ook een grote gouden tempel waar je vermoedelijk de wilde rit in kan vinden. Fingers crossed voor een Donkey Kong minecart ride!







WANNEER GAAN WE?

Ongetwijfeld ben je al je koffers aan het pakken na deze feature, dus hoe makkelijk is het nou om naar Super Nintendo World in Osaka te gaan? Op het moment dat ik dit schrijf... uh, niet! De coronapandemie treft Japan ook hard en daarom laten ze even geen buitenlandse toeristen toe in het land. Maar stel dat morgen het virus weg is, dan kost het omgerekend 60 euro voor een dagkaart en 40 euro voor een kind jonger dan 12 jaar. Dan heb je ook toegang tot alle andere themaparken binnenin Universal Studios.

Als je het wat dichterbij wil hebben: vanaf 2025 opent Super Nintendo World in Universal Studios Orlando, Florida. Daar worden dezelfde attracties verwacht.



CALL OF DUTY: VANGUARD

EEN KWESTIE VAN

Dit najaar gaan de grootste shooterfranchises weer ouderwets de strijd met elkaar aan. Jacco legt uit waarom Call of Duty: Vanguard die oorlog waarschijnlijk niet gaat winnen en dat voor de serie weinig verschil maakt.

'Moet ik Call of Duty: Vanguard halen?' Die vraag is me tijdens het reviewproces een keer of tien gesteld, alsof ik een soort Call of Duty-profeet ben en een op maat gemaakt antwoord kan formuleren. Dat terwijl het antwoord op die vraag dit jaar relatief simpel is: ja, als je zin hebt in een hele lekkere multiplayermodus.

Frisse invalshoeken

De langverwachte campagne is namelijk... wel oké. Als er iets is wat de campagne van Vanguard goed doet, dan is het de Tweede Wereldoorlog op een frisse manier tonen. Geen D-Day of een klassieke invulling van de slag om Stalingrad, maar persoonlijkere verhalen die zich vaker achter vijandelijke linies afspelen dan de protagonisten wellicht willen. Eigenlijk is het verhaal van Vanguard één grote flashback, die de heldendaden van een stel bij elkaar geraapte, kleurrijke types vertelt: de eerste generatie speciale eenheden. Dat werkt meestal. Neem een Russische dame die Stalingrad Duitser voor Duitser bevrijdt om haar familie te redden, of een Australische infanterist die een ramp voorkomt en alsnog wordt uitgekotst door z'n officieren. De subtiele, serieuzere ondertonen die bij deze minder gangbare invalshoeken komen kijken maken dat Vanguard niet aanvoelt als een herhalingsoefening. Zo waren de Australiërs eigenlijk helemaal niet zo blij om altijd maar onder de Britse vlag te vechten. Bovendien is protagonist Arthur Kingsley zwart, wat helaas toen nog een issue was in



WOW, IS DAT NIET HET HOOFD VAN PLAYSTATION STUDIOS?

HERMEN HULS?

PERSPECTIEF



het Amerikaanse én Britse leger. Ontwikkelaar Sledgehammer Games is niet bang om dat te benoemen, zonder dat zo'n thema het verhaal beheerst

Anderzijds is de campagne soms verbazingwekkend luchtig voor een Tweede Wereldoorloggame, alsof Zack Snyder een vinger in de pap had tijdens de productie. Waar Call of Duty: WW2 zich nog richtte op de vermissing van een kameraad, draait Vanguard om een complottheorie binnen de Nazi's, en is het qua toon daarom veel meer in lijn met de Zombiesmodus. Daarbij vliegen de tenenkrommende oneliners je soms om de oren en leent het meer dan eens van de Uncharted-games als het gaat om actie. Er zijn genoeg spannende missies in de game te vinden – waarvan een lekker groot deel gebaseerd op stealth – maar het popcorngehalte steekt soms raar af tegen de setting.

Het helpt trouwens dat Vanguard er goed uitziet. Niet de revolutie die Modern Warfare uit 2019 was, maar wel een geëvolueerde engine met prachtig licht en vuur, en omgevingen die je in sommige gevallen totaal kan slopen. Als er dan een missie is die me bijblijft, dan is het de ontsnappingstocht in Operation Tonga om precies de bovengenoemde redenen. Ook mag gezegd worden dat de soundtrack bij vlagen positief opvalt, niet gek met God of War-componist en meesterbrein Bear McCreary aan boord.

BALANS

Call of Duty is een levende game, een waarbij een patch of hotfix de balans en ervaring flink kan beïnvloeden. Ja, sommige attachments (zoals Vital) zijn overpowered. En ja, spawns zijn soms – oké, vaak – verschrikkelijk. Toch heeft het weinig zin om de game daar nu op af te rekenen; volgende week kan het weer totaal anders zijn.

> **"De multiplayermodus is veruit het beste aan Call of Duty: Vanguard, een die me op een ouderwetse manier hooked heeft."**

Ouderwets hooked aan de multiplayer

Laat ik maar met de kapot geschoten deur in huis vallen: de multiplayermodus is veruit het beste aan Call of Duty: Vanguard, een die me op een ouderwetse manier hooked heeft. Als multiplayerliefhebber gebeurt dat bij mij wellicht sneller dan voor »



spelers die enkel nog hun vrije uren aan Warzone besteden, maar dan nog valt er wat voor te zeggen om Vanguard een kans te geven. Echt nieuw is de focus op destructie, waarbij kleine delen van de map op een indrukwekkende manier aan stukjes geschoten kunnen worden. Op geen enkele manier verandert dat de gameplayfundamenten van Call of Duty, maar her den der levert het situaties op die je binnen de franchise nog niet eerder zag. Zo kan het zomaar gebeuren dat dekking aan flarden wordt geschoten tijdens het verdedigen van een vlag, waardoor je toch anders na moet denken over hoe je te werk gaat. Ook leveren kapotgeschoten stukken muur en deuren soms handige kijkgaten op, waardoor je tegenstanders ongezien op de korrel kunt nemen. Battlefield wordt het echter nooit, en de vraag is natuurlijk of je dat wil in een game waarin 12 tot 48 idioten kogels rondsproeien alsof het al lente is. Het zorgt in ieder geval voor een hoop chaos, zeker gecombineerd met de gemiddeld wat kleinere, minder symmetrische maps. Het aanbod is daarbij indrukwekkend groot: zestien core maps, met nog vier stuks voor de nieuwe Champion Hill-modus. En hoewel er nog geen rasechte klassiekers te vinden zijn, betreffen Das Haus, Desert Siege en Hotel Royal nu al een aantal van m'n persoonlijke favorieten.

BOYCOD?

Het wangedrag bij Activision Blizzard hing als een donkere wolk boven de ontwikkeling van Vanguard. Hoewel het walgelijk is wat er is gebeurd, ben ik van mening dat Vanguard boycotten niet de juiste manier is om de problemen op te lossen. Het gros van de ruim duizend ontwikkelaars die aan deze game heeft gewerkt stak hun ziel en zaligheid erin, en zij verdienen een blijk van waardering. Wil je toch iets doen? Laat je stem horen op social media, steek ze een hart onder de riem en help anderen herinneren dat fucking spelletjes ontwikkelen sommigen het leven zuur kan maken.

"Het is ook absoluut geen gekke keuze om dit jaar uit te zitten tot Infinity Ward weer aan de beurt is."



Totale waanzin

Omdat de maps wat kleiner zijn en Sledgehammer Games een lagere time-to-kill combineert met de grotere bewegingsvrijheid van Black Ops, speelt Vanguard mégasnel. Over het algemeen is dat behoorlijk lekker – gewoon hersenloos schieten op alles wat je ziet – maar in het geval van sommige maps en modi vliegt Vanguard toch uit de bocht. Godzijdank kun je zelf aanpassen met hoeveel mensen je op de map wilt spelen: Tactical voor een wat rustiger potje, Assault voor de oldskool snelheid en Blitz voor totale waanzin. Doe me een lol, en zet die laatste uit [Ha, ik vind die het leukst! - Marvin]. Verder is Vanguard gewoon een snellere, getweakte versie van Modern Warfare uit 2019. Je kunt nu bewegen tijdens het mounten van je wapen, blindfire is een optie (al denken sommigen dat ik áltijd met m'n ogen dicht schiet) en handige features als cross-play en Gunsmith zijn aanwezig. Los van de wat saaie Champion Hill modus – een mix van Gunfight en Battle Royale – is Vanguard gewoon een hele lekkere multiplayershooter.

Briljant concept, weinig content

De 'derde modus' is dit jaar weer een Zombies Mode, ge-



DODELIJKSTE VROUWELIJKE SNIPER OOIT

Vanguard keek naar daadwerkelijke oorlogshelden ter inspiratie van de personages. Zo is protagonist Arthur Kingsley gebaseerd op parachutist Sidney Cornell en Lucas Riggs op de held Charles Upham. Het tofste verhaal is echter dat van Pelina Petrova (Laura Bailey), die is gebaseerd op de Russische Lyudmila Pavlichenko: de dodelijkste vrouwelijke sniper ooit. Ze knalde zeker 309 nazi's neer met haar sniper. Indrukwekkend!

maakt door niemand minder dan Treyarch. De zombiemeesters vonden de modus uit, maakten een aantal van de beste maps ooit en springen nu voor het eerst in om hun Dark Eather-verhaallijn door te zetten. Heel eerlijk: ondanks het checken van allerlei lore-video's snap ik er soms de ballen van, maar dat maakt voor het nieuwe Der Anfang niets uit. De map geeft vooral een bovennatuurlijke verklaring voor de vaardigheden van spelers, die in Stalingrad vechten tegen duizenden gesneuvelde soldaten die als zombie wat bijklussen.
Stalingrad is dan ook je hub, van waaruit je door portalen naar andere omgevingen binnen en buiten de stad reist om daar objectives te voltooien. Eenmaal teruggekeerd breidt Stalingrad weer ietsje uit, upgrade je wapens, craft je armor en drink je de bekende drankjes voor extra vaardigheden (typisch avondje uit in Rusland). Een hele toffe nieuwe feature daarbij is The Altar of Covenants, een zwevend gebeuren waar je in ruil voor een heel goor hart een passieve vaardigheid kiest. Die zijn elke ronde anders en sterker, waarmee je iedere keer je build van drie Covenants kunt bepalen. De cyclus van missies voltooien en upgraden werkt fantastisch. Dankzij de portals zit je direct weer in de actie, en Stalingrad is niet zó vol dat je amper de tijd hebt om een volgende upgrade te kiezen.
Helaas is er ook een schrijnend tekort aan content, wat Der Anfang ervan weerhoudt een van m'n favoriete Zombies-ervaringen te zijn. Zo zijn de omgevingen waar je naartoe reist schaars, zijn er slechts drie verschillende soorten missies, vind je maar drie verschillende soorten zombies en bereik je al gauw het uiterste van wat Stalingrad te bieden heeft. Meerdere lange potjes achter elkaar spelen wordt daarmee sneller eentonig dan je zou willen van een Zombies-modus. Met de belofte van meer content in het achterhoofd is dat dus iets om rekening mee te houden als Zombies je jam is.

Wint de oorlog niet

Tegenwoordig is het Call of Duty-universum natuurlijk veel groter dan alleen de nieuwste game. Naast een onmogelijk populair spelletje genaamd Call of Duty: Mobile maakt Warzone zich op voor z'n derde fase. Dat omvat dit keer een échte nieuwe map op een eiland in de Stille Oceaan, met totaal nieuwe omgevingen. Het is daarom goed om te weten dat alle wapens, operators en voertuigen uit Vanguard worden geïntegreerd in de game, met een shitload aan toekomstige gratis content in de battle pass. Vanguard heeft daarmee de potentie om een van de meest uitgebreide games uit de franchise te worden, mocht Sledgehammer Games het volhouden om zoveel wapens, maps en hopelijk meer Zombies-content uit te poepen. Anderzijds is Vanguard zelf nergens écht memorabel en profiteert het nog altijd van Modern Warfares vele innovaties uit 2019. Daarmee is het een prima shooter voor dit najaar, maar is het ook absoluut geen gekke keuze om dit jaar uit te zitten tot Infinity Ward weer aan de beurt is. De najaarsoorlog wint Vanguard in ieder geval niet.



SCORE 70

Call of Duty: Vanguard is met een redelijke campagne, een geweldige multiplayermodus en een goede doch karige Zombies-modus een aardig deel. Of dat voldoende is, weet je zelf het beste.

JACCO



Maar je kunt (online) blijven knallen tot je een ons weegt.

20+ UREN



BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
SLEDGEHAMMER GAMES/TREYARCH/ACTIVISION
1-48 SPELERS
OUT NOW



CRYSIS REMASTERED TRILOGY

24 REDENEN OM DEZE SHIT TE SPELEN

(EN 9 OM HET NIET TE DOEN)

Leuk hoor, die next-gen consoles... Maar kunnen ze Crysis draaien?!? Ja, natuurlijk kunnen ze dat, en deze meme mag nu echt definitief in 2007 worden begraven. De échte vraag is namelijk: WIL je dat ze Crysis draaien?! Graddus geeft 33 keer antwoord.



24 REDENEN OM CRYSIS REMASTERED TRILOGY WEL TE SPELEN

1. Crysis ziet er eindelijk, EINDELIJK uit zoals Crytek het in 2007 bedoelde. Grootste winst zit 'm in de lichteffecten, maar ook de framerate (60 fps) en textures hebben een upgrade gekregen. En óf die PS5 en Xbox Series Crysis kunnen draaien!
2. De Nano Suit, a.k.a. het meest badass carnavalspak ever.
3. Zéér uitgebreide weapon customization.
4. De physics in Crysis zijn even spectaculair als hilarisch. Oké: het is geen Goat Simulator-niveau, maar huizen donderen in elkaar alsof ze van papier zijn gemaakt en met je grab smijt je vijanden één-twee-hoppatee méters de lucht in.
5. Dieren! Ik zag schildpadden, eekhoorns, kikkers, kippen en zelfs een alligator.
6. De Predator Bow. Waarom zit dat ding alleen in Crysis 3???
7. 49,99 euro is een prima prijs voor drie complete singleplayer-campagnes die je bij elkaar tientallen uren plezier geven.
8. Zóveel manieren om je vijanden te slim af te zijn. Gebruik je cloak. Stop ongemerkt een granaat in hun broek. Of plaag ze gewoon een beetje door een koelkast tegen hun smoel te trappen.
9. Oh, en als stealth faalt: de gunplay is ook best dik!
10. De trilogie klinkt als een actieblockbuster uit de 90's. Hans Zimmer himself werkte zelfs mee aan de soundtrack van deel twee!
11. Voertuigen.
12. Had ik al gezegd dat deze Remastered Trilogy zonder uitzondering prachtig oogt?

"Alsof, vlak voordat je elk level betreedt, een groepje schoonmakers nog even alles lekker in de boenwas zet en afneemt met Glassex."

13. Het échte boegbeeld van Crysis is niet Prophet, Alcatraz of Nomad. Nee, da's toch echt je trouwe teamie Psycho. De man ontbreekt in Crysis 2, maar in deel 1 en 3 steelt hij de show met zijn ruwe-bolster-blanke-pit karakter.
14. Zowel Crysis 1, 2 als 3 zijn vermakelijke Platinums, met Trophy's die uitnodigen tot experimenteren.
15. Ik ken geen game die zo'n heerlijke 'ik-wil-spontaan-een tropische-vakantie-boeken-zodat-ik-de-hele-dag-cocktails-slurpend-met-mijn-luie-reet-op-een-bountybeach-kan-liggen'-vibe heeft als de eerste Crysis. Zouden die Lingshan Eilanden al op Booking.com staan?
16. De Armor-functie van je Nano Suit is net een soort God Mode.
17. Progressie voelt een stuk organischer dan in pak 'm beet Far Cry. In deel drie kun je jouw suit zelfs levelen in lijn met je speelstijl. Hoe cool is dat!
18. Gears of War = destroyed beauty? Ha, wacht maar tot je New York ziet in deel twee.
19. Of nog beter: in deeltje drie!
20. Het verhaal van met name Crysis 3 is aardig gelaagd. Uhm, voor een shooter dan, hè. Prophet heeft na jaren in z'n Nano Suit twijfels over z'n resterende menselijkheid, terwijl Psycho juist met een minderwaardigheidscomplex worstelt omdat hij van z'n Nano Suit gestript is.
21. De eerstvolgende mogelijkheid om wat Noord-Koreanen/Cell-guards te trollen is altijd 'right around the corner'.
22. Ik weet zeker dat Crysis 2 de eerste én laatste keer is dat je een Alien onder een New Yorkse taxi plet. Of beter nog: onder een donutvormig reclamebord.
23. Hé jongens, die gamepjes zijn echt heel mooi hoor!
24. De Crysis Remastered Trilogy is een MUSEUM met als slogan 'toen singleplayer-shooters nog de shit waren'.



CRYSIS 1.
We schrijven 2020. Noord-Korea bezet de ogenschijnlijk onbelangrijke eilandenarchipel Lingshan. Als de Amerikaanse Raptor Team-eenheid onder leiding van Prophet polshoogte komt nemen, blijkt er al snel meer aan de hand. De buitenaardse Ceph zijn namelijk op het eiland gecrasht en ze zijn niet vriendelijk. Van de atoombom die ze op hun hoofd gedropt krijgen worden ze alleen maar kwader. En sterker. Oeps...

CRYSIS 2.
Drie jaar later woedt er een pandemie door de straten van New York. Het lijkt erop dat de terroristische Cell-organisatie erachter zit, maar gaandeweg wordt duidelijk dat ook hier de Ceph een vinger in de pap hebben. Ditmaal is het niet Prophet die de wereld in z'n Nano Suit redt, maar Alcatraz.

CRYSIS 3.
Heel veel later, in 2047 om precies te zijn, doet Cell wederom een poging om New York te bezetten. Waarin ze wederom eensoort-van slagen. Maar waarbij het wéderom de Ceph blijken die aan de touwtjes trekken. De Alpha Ceph laat z'n gezicht zelfs zien, en z'n showdown met Prophet is er een voor de eeuwigheid.

9 REDENEN OM CRYSIS REMASTERED TRILOGY NIET TE SPELEN

1. Cloaking is zwaar overpowered. En anders kun je altijd de Usain Bolt-techniek toepassen, door gewoon *zoef* langs vijanden te rennen.
2. Multiplayer schittert in alle drie de delen door afwezigheid. Terwijl met name die van Crysis 2 toch best tof was...
3. Crysis 3 voelt als een half afgemaakte game. De eerste drie à vier levels zijn misschien wel de beste van de trilogie, maar ik denk dat het budget toen op was, ofzo; latere gebieden zijn juist de zwákste van alle Crysis-games.
4. A.I. is vaak te dom om te poepen, en heel af en toe reageren vijanden helemaal nergens meer op.
5. Grafische glitches. Zo is de collision detection soms off (je wandelt dan dwars door rotsblokken of flikkert gewoon door de grond heen), en had ik zelfs een keer last van een soort 'spaghettification'-effect: hoe verder ik liep, hoe meer objecten eindeloos uitgerekt werden. En nee, daar kwam geen pretsigaret aan te pas.
6. Vechten tegen Aliens (Ceph) is lang niet zo leuk als tegen terroristen (Cell).
7. Crysis 2 oogt zo ongehoord clean en klinisch. Alsof, vlak voordat je elk level betreedt, een groepje schoonmakers nog even alles lekker in de boenwas zet en afneemt met Glassex.
8. 50 euro voor drie games die je technisch gesproken ook voor minder dan 5 euro uit je lokale Game Mania-budgetbak grist...
9. De Crysis Remastered Trilogy is een MUSEUM met als slogan 'toen singleplayer-shooters nog de shit waren'... ✪

SCORE 74

Grootste compliment voor de Crysis Remastered Trilogy is dat ik niet zozeer verrast ben door de scherpere textures, hogere framerate of vollere belichting, maar door het feit dat deze games nog steeds erg leuk zijn om te spélen.

GRADDUS

Pretpakket voor singleplayer-shooterfans.

50 UREN

16

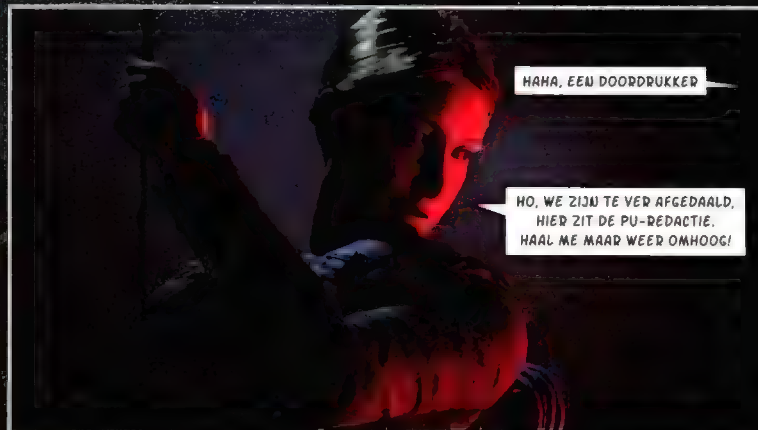
BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
CRYTEK/SABER INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: HOUSE OF ASHES

ZORGT VOOR PERIST

Voetbal, superhelden, indies... Op veel gebieden zijn Wouter en Graddus tegenpolen. Toch is er één ding dat hen verbindt: hun liefde voor The Dark Pictures Anthology! Hoeveel bodybags konden de heren wegdragen na hun speelsessie met House of Ashes?




Wouter Brugge! Ik weet niet hoe het met jou zit, maar ik vind The Dark Pictures Anthology een van de leukere gameseries momenteel. Man of Medan en Little Hope waren echte 'pageturners' (is daar een mooie gameterm voor?) en ook deze House of Ashes heeft met z'n demonische terreur tijdens de Irakoorlog weer een prima premisse.


Zo'n Dark Picture is een lekkere doordrukker, inderdaad, Graddus van der M! Je drukt lekker rap door die QTE's om verder te komen. Ofzo... 'Doordrukkers' roept wel een beetje associaties op met poepen, eigenlijk. Nou goed, WEET IK VEEL! Een van de leukere gameseries momenteel is een beetje low praise, op zich, maar ik snap wat je bedoelt. Het heeft inmiddels een lekkere, constante kwaliteit en hoewel het niet veel enger is dan een bezoekje aan de tandarts, waardeer ik het idee achter elk deel. Ook deze is weer cool verzonnen!


Doordrukkers, ohjee... Gaan we nu alwéér die kant op? Het overkont... ehm, overkómt ons ook gewoon he, bij PU. Maar goed: House of Ashes dus. Wat ik errug sterk vind aan dit deel, is de naadloze overlap tussen real-world gebeurtenissen (Amerikaans mariniersteam gaat op zoek naar Saddams Weapons of Mass Destruction) en het bovennatuurlijke (oude Soemerische zwarte magie). Het voelt coherent, geloofwaardig zelfs. Wat misschien ook wel komt doordat de personages een keer niet allemaal van die whiny douchebags zijn, maar échte mensen die zich ook zo gedragen. Al ontbreekt een flinke portie GTST-achtig drama natuurlijk niet.


Yup, de Iraakse setting is echt sterk. De ondergrondse tempel waarin de hoofdrolspelers sodemieteren wordt zo mooi in beeld gebracht ook. Wat mij betreft is dit dan ook de best uitziende Dark Picture tot nu toe; echt een pláátje. Maar wat betreft personages? Ik weet het niet hoor, maar volgens mij zijn het weer precies dezelfde archetypes als in elk deel. Wel dapper dat ze er een Iraakse soldaat tussen hebben gestopt, die ook echt Irakees praat en alles. Maar verder? Heb ik deze lui niet al twee keer eerder ontmoet, maar dan met een ander gezicht?


Oké, niemand zal een Oscar winnen voor z'n acteerwerk in The Dark Pictures. Maar de nerdy teamleader Eric en z'n bitchy exvrouw Rachel hebben toch echt wel hun momentjes. Net als de Irakese soldaat die je noemt (inderdaad een cool personage) en de überpatriotistische, Trumpstemmende marinier Jason. Daar vliegen de vonken bij vlagen wel vanaf, hoor. En vergeet Pazuzu niet! Da's toch wel een personage op zich, natuurlijk. De enige die ik uit de toon vind vallen is die duffe Narrator, maar volgens mij heeft Supermassive dat nu ook wel door want de man zit er al met al nog geen vier minuten in.


Weet je, ik doe het de acteurs niet na, met een hele stellage (insert internetgekkie) aan hun smoelwerk doen alsof ze door een rivier van bloed aan het waden zijn terwijl er een boze... Nou goed, laat ik maar niet zeggen wat voor monster achter hen aan zit, want daar moet je zelf achter komen. Nee, het gaat me niet zozeer om de prestaties, die zijn echt wel goed. Het begint gewoon een beetje krampachtig te worden dat elke Dark Picture per se vijf hoofdpersonages moet hebben die een bepaalde relatie met elkaar hebben en op een specifieke manier in het verhaal afgewisseld moeten worden om de co-op interessant te houden. Dat was in Little Hope al... ongemakkelijk, en bij dit deel merk je ook dat de schrijvers ermee worstelen. Is ook een fucking lastige opgave! En dus gaan personages steeds meer op elkaar lijken en wordt het plot naarmate de game vordert steeds minder boeiend om alle keuzemogelijkheden en relaties een podium te geven. Eh, of ben ik het nu aan overdenken?


Je overdenkt, mijn waarde. Dat siert je, maar dit is toch echt een gevalletje van 'don't fix what isn't broken'. Méér personages zou chaotisch worden, terwijl mínder zou kunnen, maar je ook minder kans hebt om gruwelijke ongevallen, zoals opengereten magen en fijngedrukte schedels, fotorealistisch in beeld te brengen. Ik weet niet welke series jij kijkt, maar de meest succesvolle hebben ook allemaal



ALTISCHE PERIKELEN

een malletje, een formule waar ze zich aan houden. En de fans smullen ervan. Ik schaar mezelf onder de noemer 'The Dark Pictures-fan', dus voor mij is het stramien juist een pluspunt.
Dat gezegd hebbende: de keuzes. Ik heb even wat verschillende paden getest, maar wat je ook doet, het komt uiteindelijk toch óngeveer op hetzelfde neer.


Oh, ik had ook helemaal niet het gevoel dat ik echt invloed uitoefende op het verhaal! Behalve dan op wie er jammerlijk sterft, natuurlijk. Waar ik vooral benieuwd naar ben:



heb je een alternatieve dimensie kunnen creëren waarin alle vijf het overleven? 👀


Jep! Het kostte het nodige bloed, zweet en tranen, maar aan het einde van mijn game werden alle vijf levend en wel geëvacueerd. Mét bijbehorende 'Golden Path'-Trophy #trots #chievohoer. Ik ontdekte tijdens het spelen zelfs wat de demonische dreiging precies inhoudt. Het is wel grappig, want de Dark Pictures-spellen zijn dan wellicht niet SUPEReng (al zou ik het Tjeerd niet aanraden), toch zit ik dankzij die onvergeeflijke QTE's constant met een klamme boxer te spelen... Wat de cirkel weer mooi rond maakt naar de peristaltische perikelen waar we deze review mee begonnen!

> "Toch zit ik dankzij die onvergeeflijke QTE's constant met een klamme boxer te spelen..."


Ah, jaloers daarop. Op die Trophy, niet op peristaltische perikelen. Ik heb moedwillig personages door het hoofd laten schieten, dus eh, ja, dat is natuurlijk een weinig gouden pad. En over afronden gesproken: ik vond het weer een mooi deel hoor. Ben nog steeds aan voor deze duistere plaatjes en verheug me alvast op de volgende: Devil In Me. Dat lijkt een soort van Jig(saw)-achtige toestand te worden en is het einde van 'Season One', aan de trailer te zien. Ben je klaar voor nog een seizoen aan klamme boxers?


You betcha! Die afwisseling is ook wat The Dark Pictures zo leuk houdt: waar House of Ashes vol op het occulte orgel trapt, lijkt het volgende deel ineens weer veel meer boots-on-the-ground. Ik ben dus absoluut nog lang niet uitgekeken op deze serie, en ga nu – as we speak – alvast een paar nieuwe boxers bestellen op Bil... Uhm, Bol.com. Joe!

DARK PICTURES SEIZOEN 2?


Op zich word ik graag verrast in het tweede seizoen van Dark Pictures en blijft Supermassive net zo origineel als met House of Ashes. Met andere woorden: komen ze met shit die ik nooit zou kunnen verzinnen. Maar sciencefiction zou ik een vet overkoepelend thema voor het komende seizoen vinden, met daarin bijvoorbeeld een 'in space no one can hear you scream'-episode, of eentje die voluit Lovecraft gaat zoals in John Carpenter's The Thing of een Black Mirror-achtige aflevering. Genoeg scifi-horror in de wereld, dus er is volop inspiratie te vinden voor Supermassive!


Mij lijkt een seizoen vol psychologische horror erg tof. Shit met stalkers, of iets in de trant van Silence of the Lambs ofzo. En ter afwisseling één of twee episodes met juist het volledig tegenovergestelde: over-the-top guts en gore. Denk aan Hatchet, denk aan Saw. Jep, van mij mag Supermassive deze serie letterlijk uitmelken tot 2031 hoor!



SCORE 74

Je kan inmiddels wel stellen dat The Dark Pictures Anthology een constante kwaliteit biedt, waarbij voorspelbaarheid grotendeels voorkomen wordt door goede afwisseling in setting en monsterkeuze. Helaas begint het trucje van vijf hoofdrolspelers en 'spelerskeuzes' wel ietwat doorzichtig te worden, dus verwacht geen plotwendingen die je van je stoel blazen.

WOUTER + GRADDUS



Zes uurtjes en je hebt je eerste playthrough klaar, maar nog eentje (met z'n tweeën) is geen straf!

6-13 UREN



BASICS
INTERACTIEVE FILM/
GRAPHIC ADVENTURE
SUPERMASSIVE GAMES/
BANDAI NAMCO
1-2 SPELERS
OUT NOW

GUARDIANS OF THE GALAXY

DE ELEMENTEN VAN KOSMISCH SUCCES

Wat hebben een Katathian boer, een Zen-Whoberi huurmoordenaar, een flora colossus van Planet X, een Halfworld-experiment (Subject 89P13) en een dude uit St. Charles, Missouri met elkaar gemeen? Nou, dat Wouter even hard om ze gelachen heeft in een awesome game genaamd Guardians of the Galaxy!



Het is echt een fijn, onverwacht wondertje van plezier, dat Guardians of the Galaxy. Een game waar we, mede door het nalatenschap van Marvel's Avengers, niet bijzonder veel van verwachtten, blijkt een fascinerend, kleurrijk en fucking grappig avontuur te zijn. Dat komt voornamelijk door de heerlijke dialogen, de fantastische personages, de prachtige locaties en een beetje door de gameplay. De zaken op deze pagina's vielen mij in het bijzonder op.

OBJECT: SPINAL CONTROL UNIT

Okay, een fijn object is het niet, dit apparaat waarmee dieren op Halfworld bedwongen en gecommandeerd worden. Maar het zorgde wel voor een fijn, openhartig gesprek tussen Star-Lord en Rocket Raccoon. Je kan dit ding namelijk tijdens het exploreren van de spelwereld vinden (ergens halverwege de Quarantine Zone), waarna je het in het ruimteschip van de Guardians op kan pakken om een conversatie met Rocket te activeren. De arme, eh... NIET-een-wasbeer vertelt vervolgens over de vreselijke dingen die de Kree met hem uitgespookt hebben om hem in een levend wapen te veranderen. Een interessante inzage in het breintje van deze opvliegerige wezel/konijn/hond... En Guardians of the Galaxy zit vol met dit soort conversaties, al dan niet in de Milano, waarvan de meeste overigens een stuk grappiger zijn dan deze depri dialoog!

WEZEN: ACANTI

Op de planeet Seknarf Nine kan je zomaar een alien-potvis langs zien zwemmen. Deze Acanti heeft Lady Hellbender gered van de Brood, dus dan weet je dat ff! Het is hoe dan ook een van de vele wonderlijke, bizarre en/of belachelijke soorten wezens in Guardians of the Galaxy.







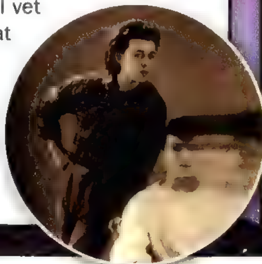
"Guardians of the Galaxy blijkt een fascinerend, kleurrijk en fucking grappig avontuur te zijn."

PERSONAGE: MEREDITH QUILL

Het zijn niet alleen de Guardians die deze game awesome maken, ook is er een 'supporting cast' van jewelste. Sommigen daarvan zijn leuke verrassingen die ik niet voor je wil verknallen, maar Meredith Quill is iemand die je metéén aan het begin van de game al ontmoet. En Peter z'n moeder is gewoon de best mum evah: begripvol, een tikje cool, een beetje gek en ontzettend attent. Daarnaast is ze ook nog een goede scherpschutter en heeft ze het meest 80's kapsel dat er in die tien jaar ooit door iemand gedragen is, dus ze verdient die mok zeker!

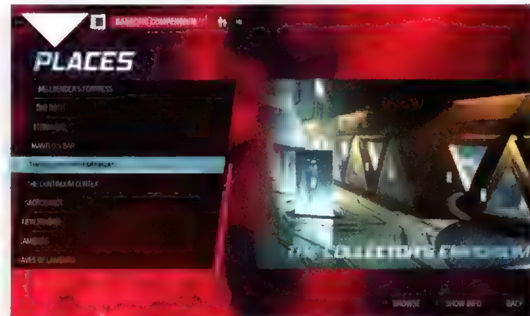
MUZIEK: EVERYBODY WANTS TO RULE THE WORLD

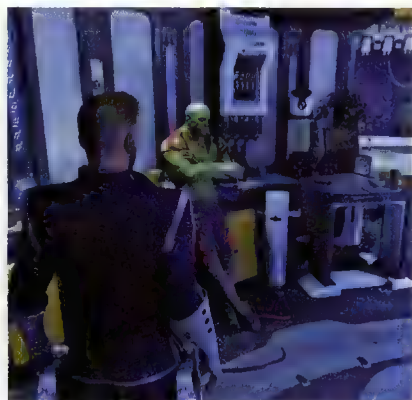
Niet onmisbaar voor de charme van Guardians of the Galaxy is de fantastische soundtrack. Jawel, ook iets dat geïnspireerd is door de films, want James Gunn had deze lijst met bangers zelf kunnen uitkiezen. Behalve dan de nummers van Star-Lord, een fictieve band die speciaal in het leven is geroepen voor deze game en waar Peter Quill z'n kosmosavonturierennaam op heeft gebaseerd. Deze extra inzet laat wel even zien hoe hard Eidos-Montréal op deze game gegaan is en ondanks dat de muziek van Star-Lord ook nog eens best wel vet is, biedt de eerlijkheid mij te zeggen dat Everybody Wants To Rule The World van Tears for Fears mijn 80's-Liefhebbende hart het hardst deed bonken. Niet geheel toevallig is dit nummer ook te horen in een van mijn favoriete superheldenfilms: Sky High.



LOCATIE: THE COLLECTOR'S EMPORIUM

Als je op (of eigenlijk ín, want deze handelsplaats bevindt zich in het hoofd van een Celestial) Knowhere bent, neem dan zeker even de tijd om een bezoekje te brengen aan The Collector's Emporium. Dit is namelijk een Marvel-easter-egg-paradijs! Van de Ultimate Nullifier, Frogjolnir en de ringen van de Mandarin, tot aan de Superhuman Registration Act en een ontsnapte Brood Queen; dit is een ware snoepwinkel voor een comic-geek. Overigens zitten er in de rest van de game ook genoeg referenties naar Marvel-comics en -films, en het universum zoals Eidos-Montréal dat gemaakt heeft, en het is een knalfuif van herkenning.





GUARDIAN: DRAX

Drax is een extreme droogkloot, voornamelijk omdat hij figuurlijk taalgebruik simpelweg niet begrijpt. Tja, dan neem je natuurlijk alles letterlijk! Dit zorgt voor hilarische misverstanden, net zoals in de Guardians-films, maar de Drax in deze game is verder zeker niet exact hetzelfde character als in het MCU. Een van de grote verschillen is dat deze boer van een planeet genaamd Katath een van de grootste schurken in het Marvel-universum, Thanos, heeft vermoord. Hij is daarom ook een bijzonder gevreesd figuur is in dit specifieke universum. En dat doet deze game vaker: achtergrondverhalen van personages en de geschiedenis van de kosmos nét even anders maken dan in de comics en de films, waardoor je constant verrast wordt.

FAVORIETE VOICE ACTOR: ALEX WEINER

Elke acteur in Guardians zet een prestatie van formaat neer, maar ik denk dat Rocket Raccoon nog het meeste zegt in de hele game, zelfs nog meer dan Star-Lord. Hij is niet alleen de meest mondige van de Guardians (lees: heeft de grootste bek), maar vertaalt ook nog eens alles wat Groot zegt. Dus die Alex Weiner heeft wel een paar daagjes in de opnamestudio gestaan! Bovendien weet hij best goed in de buurt te komen van de stem van Bradley Cooper, die Rocket doet in de films, dus geef die Weiner een Hollywood-rol! ✪



SCORE 87

Guardians of the Galaxy is een van de grappigste games van het jaar, waarin een slim geschreven en meeslepend verhaal de boventoon voert en de – niet meer dan prima – gameplay domineert.

WOUTER



Langer dan de gemiddelde Uncharted en een stuk leuker (zeg ik dan, hè)!

15-20 UREN



BASICS
ACTION-ADVENTURE
EIDOS-MONTRÉAL/ SQUARE-ENIX
1 SPELERS
OUT NOW

RIDERS REPUBLIC

EVEN EEN EXTREEM FRISSE NEUS HALEN



Niet alle sporten laten zich even goed vertalen naar videospelletjes, maar de gemiddelde extréme sport zeker wel. Toch moet zo'n game meer hebben dan een goed gevoel voor snelheid, zo concludeerde Cody na het spelen van Steep. Is Riders Republic dan die ultieme, openwereld extreme-sportsgame?



Het is alweer een aantal winters geleden dat de sneeuwsportgame Steep in de winkels lag. Massaal reisden de SSX- en 1080-fans af naar het dichtstbijzijnde winkelcentrum om hun sneeuwsportkriebel na jaren weer te kunnen krabbelen. En dat terwijl de ontwikkelaar in de trailers toch echt aangaf dat het om een semi-realistische exploratiegame ging, niet per se om een competitieve sportgame met arcade-achtige gameplay. Nu, vijf jaar later, probeert Ubisoft Annecy het nog een keer. Maar dan met een stuk meer sportdisciplines en variatie in landschappen. Zo kunnen we dit keer behalve wintersporten ook op de mountainbike springen, rondvliegen in raket-aangedreven paragliders, mensen aanrijden met een sneeuwscooter en nog veel meer.



weetje • weetje

Het team achter Riders Republic heeft in een interview met Power Unlimited aangegeven dat ze zelf ook veel aan extreme sports doen. Gameontwikkelaar én superheld, niet gek hoor.

Gigantisch

Als het stukje mensen aanrijden je aandacht trok, heb ik goed nieuws. Er lopen namelijk honderden, misschien zelfs duizenden mensen rond in dezelfde Riders Republic-server. Dus ondanks dat dit een openwereldgame zonder geweld is, kan je gemakkelijk een killstreak halen met je sneeuwscooter. Vaak heb je echter niet eens door dat je tegen of door een andere speler rijdt. En dat is best indrukwekkend gezien de map van Riders Republic reusachtig is. Van Yosemite Valley tot Sequoia Park, vrijwel alle hotspots van de extreme sporten in Amerika zijn te bezoeken, inclusief toegewijde mountainbikeroutes en snowboardparken. En doordat de omgevingen gebaseerd zijn op echte locaties, voelen de belachelijk gevaarlijke activiteiten



"Beuken, dwarsliggen, spugen, afleiden en noem maar op; alles is toegestaan."



die je op deze plekken uitvoert extra intens. In dat opzicht levert de spirituele opvolger van Steep totaal niet in op het gebied van exploratie. Zo dwaal je zonder ergernis urenlang door de meest afgelegen stukjes natuur zonder enige vorm van progressie te (willen) maken.

Met jezelf spelen

Dat laatste kan zowel negatief als positief worden opgevat. Want urenlang rondwalen zonder er iets mee op te schieten klinkt natuurlijk niet heel enerverend. Dit was ook een van de grootste redenen waarom veel mensen Steep al snel afschreven, je moet daarin jezelf een beetje kunnen vermaken. En ondanks dat spelers aan het begin van Riders Republic wat meer aan de hand worden genomen in een uitgebreide intro, is de flow van deze game ook nog altijd wat onduidelijk. De rode draad van Riders Republic is – net als bij Steep – het voltooien van uitdagingen. Dit kunnen races zijn, maar ook speciale sprongen, trucs, hindernisbanen, trialparkoersen en nog veel meer. Deze uitdagingen liggen verspreid over de hele map. Dat betekent dat je constant van hot naar her aan het transporteren bent en je de openwereld bijna vergeet. Wanneer je een uitdaging voltooit, ontvang je daar een ster voor. Afhankelijk van de omvang van de uitdaging kunnen dat één of meerdere sterren zijn. Het aantal sterren boven je gamerstag is dus uiteindelijk je voortgang in de game. Verder wordt de voortgang aangegeven met een progressielevel per discipline.

Mass Race

Het vrijspelen van evenementen en verzamelen van sterren is leuk, maar uiteindelijk draait Riders Republic vooral om de 'Mass Races'. In deze modus nemen 64 spelers het tegen elkaar op in drie bizarre races naar de finishlijn, als een soort extreme triatlon. De individuele races bestaan uit verschillende onderdelen en disciplines. Het kan dus zomaar zijn dat je halverwege de piste plots op een fiets gegooid wordt.

Deze onvoorspelbare praktijken en een hoge mate van intensiteit zorgen ervoor dat iedere pot weer enerverend is. Beuken, dwarsliggen, spugen, afleiden en noem maar op; alles is toegestaan. En doordat een pot uit meerdere races bestaat, maakt het ook geen zak uit wanneer je vroegtijdig de baan uit wordt geknikkerd. Er zijn altijd nog genoeg onderdelen over om wat tijd op goed te maken. Daarnaast is het geduw en getrek dat in het peloton plaatsvindt minstens net zo boeiend als de strijd in de kopgroep.

Snelheid

Het is dan ook extra jammer dat er maar weinig variatie in de Mass Races zit, want dit is nou precies zo'n modus die spelers naar de game laat terugkeren. Vergelijk het met een goed gevulde race in GTA Online; af en toe heb je gewoon even behoefte aan wat gekkigheid op hoge snelheden.

Het is een gemiste kans dat spelers zelf geen Mass Races kunnen creëren, dat had de hele game in één klap een stuk duurzamer gemaakt. Je kunt overigens wel je eigen 'normale' races en andere uitdagingen creëren. Alleen stelt een normale race weinig meer voor wanneer je gewend bent met zestig man van een berg af te karren. Gelukkig neemt dat niet weg dat er meer dan genoeg te doen is in Riders Republic – en belangrijker nog, dat de gameplay ijzersterk in elkaar zit. ✪



weetje • weetje

Het is redelijk gevaarlijk om met een fiets van een berg te rijden, just saying.

SCORE 77

Riders Republic is het ultieme verzamelpakket van extreme sporten. Het gevoel van snelheid houdt je op het puntje van je stoel en de uiteenlopende besturing van de verschillende disciplines daagt je lang genoeg uit. Een voetnoot is wel dat je jezelf een beetje moet kunnen vermaken in de grafisch prachtige wereld van Riders Republic, want net als bij Steep is de flow van de game niet heel voor de hand liggend. Oh, en geef meer Mass Races!

CODY



Met alle disciplines, races en het ontdekken van de spelwereld ben je wel even zoet

25+ UREN



BASICS

EXTREME SPORTSGAME
UBISOFT ANNECY/UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

AGE OF EMPIRES IV

VERREKTE MONGOLS FOR THE WIN!

Age of Empires was de eerste game waarvoor een toen nog relatief jonge Raf zijn PC met een LAN-kabel aan die van een vriend verbond. Zijn oeverloze gemijmer over die jaren besparen we je liever. Maar het maakt hem wel de uitgelezen persoon om te checken of Age of Empires IV, een kwart eeuw later, het genre weer op de kaart belooft te zetten.



Of Age of Empires IV het genre weer op de kaart zet? Kan ik kort op antwoorden: nee. Net zoals adventuregames en flight-simulators zijn de gouden tijden van real-time strategy voorbij. Niet erg. Evolutie is goed en gaming is op z'n best wanneer het innoveert. En net zoals adventuregames en flight-simulators, zijn er vandaag minder maar nog steeds ijzersterke survivors. Voor RTS is dat voor mij het nog altijd relevante Starcraft II, Company of Heroes 2 en de zelden teleurstellende Total War-games. Age of Empires IV gaat er niet voor zorgen dat ik die ouwe vrienden minder vaak zal opzoeken, maar ik wil er zeker plek voor zoeken in mijn game-agenda.

Geschiedenis schrijven

Age of Empires IV doet alsof Age of Empires III er nooit geweest is en kiest net zoals I en II voor de middeleeuwen. De basisformule is nog altijd dezelfde: je breidt met je gekozen beschaving een soepel draaiende oorlogseconomie uit en vaagt de oppositie van de map voor die dat met jou doet. Dat doe je in singleplayer of coöp tegen de AI, tegen andere spelers, of je duikt in een van de vier campagnes. Die campagnes zijn waar deze comeback-editie een van de grotere verschillen met zijn voorgangers maakt. Bij release krijg je er vier en de Norman Campaign waarin je de Engelsen leidt, doet meteen ook dienst als een geavanceerde tutorial. Zo'n campagne is opgetrokken uit missies die als een soort geschiedenisles aan elkaar gelinkt zijn met knappe, docu-achtige tussenfilmpjes. Voor je het weet heb je op een ongedwongen manier een shitload bijgeleerd en mag je alweer het volgende stuk geschiedenis schrijven.

TRAIN-TIP

Als je denkt over een comfortabel aantal militaire units te beschikken, maar je hebt je unit-cap nog niet bereikt... denk dan opnieuw en train er ASAP nog een schep krijgers bij.



Microdorp

De campagne van de Mongols – uhh, Mongolen, speelt helemaal anders dan de Engelse, maar daarna introduceren de twee overige campagnes nog maar weinig nieuwe spelmechanismen. Je speelt ze echter wel uit. Daar zijn ze boeiend genoeg voor, met genoeg aparte gameplayuitdagingen.



Wie daar geen zin in zou hebben, of het na anderhalve campagne al gezien heeft, kan ook gelijk de de Skirmish-tab opengooien of de multiplayer instappen.
Bij release krijg je de keuze uit acht beschavingen: Chinese, Delhi Sultanate, English, French, Mongols, Abbasid Dynasty, Holy Roman Empire en Rus. Die werken met grotendeels dezelfde units, gebouwen en technologieën, maar scoren tegelijk net genoeg variatie om je strategie en tactieken aan te moeten passen wanneer je van de ene naar de andere overstapt. Of wanneer je met die ene tegenover een van de andere te staan komt. Sommige hebben defensieve troeven, andere meer offensieve of economische. Bij de ene kan je die al in de beginfase inzetten, bij de andere kicken ze er pas tijdens de latere tijdperken in. Een handvol unieke units maakt dat je counters achter de hand moet hebben, maar van veel 'micro' (het micro-managen van speciale eigenschappen van specifieke units) is in deze RTS geen sprake. Alleen het 'stand ground'-commando voor speerdragers wordt vrij snel een reflex.

MIJN GO-TO RTS-KICKS

- Company of Heroes 2
- Total War: Warhammer II
- Homeworld: Deserts of Kharak
- Northgard
- Anno 1800 (voor mij een RTS)

Te simpel?

Age of Empires IV geeft over de hele lijn een gelikte aan-alles-is-gedacht-indruk. Visueel houdt het vast aan inmiddels ietwat retro-graphics, met een felkleurige speelgoed-look van soldaatjes, kanonnen, paarden etc. Een stijlkeuze waar je voor of tegen kan zijn. Wel stoor ik me eraan dat de camera me lang niet zo ver laat uitzoomen als in de originele games. Dat wou maar niet wennen en bleef mijn grootste frustratie, ook nadat ik eindelijk het groeperen en snel-selecteren van honderdkoppige units onder de vingers kreeg.
De uiteindelijk bescheiden diversiteit in klassieke papier-schaar-steen-units houdt het militaire luik van Age of Empires relatief simpel. De overwinning is meestal voor wie economisch het efficiëntst te werk gaat en het juiste moment kiest om in de aanval te gaan. Dat is geen kritiek. Integendeel: er is volgens mij ruimte voor een game die het competitieve vooral bij de old-school grondstoffen inzamelen en gebouwen upgraden legt. Dat er Ranked gespeeld kan worden én je matches van anderen kan aanschouwen, zegt ook al iets over de esports-ambities van deze game.

> **"Age of Empires IV geeft over de hele lijn een gelikte aan-alles-is-gedacht-indruk."**

Art of War

Die skirmishes laten je overigens kiezen tussen een free-for-all, 1vs1 en 3vs3, maar ook voor 1vs2- en 2vs3-scenario's. Er is heel wat keuze in mappen en met de editor kan de community er nog een shitload bijmaken. Wie zijn techniek wil aanscherpen kan ook terecht bij Art of War. Daar vind je uitdagingen die focussen op het verfijnen (lees: versnellen) van bepaalde facetten van de game. Perfect voor de speler die zich afvraagt hoe het komt dat zijn tegenstrever zijn beschaving altijd sneller naar de Imperial Age doet opklimmen. Ideaal voor ieder die Age of Empires IV serieus neemt. Dat doen de makers in ieder geval wel.



Alle oorlogen komen uiteindelijk op één ding neer...

SCORE 80

Age of Empires 4 doet meer dan puur op nostalgie spelen. Het is een tot in de puntjes verzorgde opvolger voor de originele trilogie met een waaier aan opties om je RTS-ervaring op jouw smaak af te stemmen. Het is niet uitzonderlijk, opmerkelijk of innovatief genoeg om echt een comeback te zijn. Maar het stilt wel de honger van al te stiefmoederlijk behandelde toetsenbord-en-muis-strategen.

RAF



Dan ben je klaar met de campagnes, maar dat is zelfs voor de meeste solo-spelers maar een springplank richting uren-, maanden- tot misschien wel jarenlange skirmish- en multiplayerverslaving.

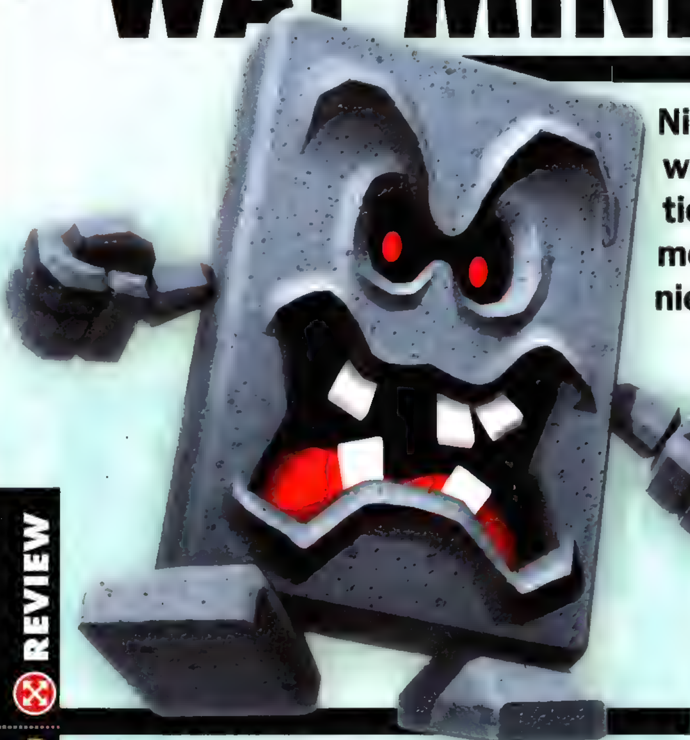
20+ UREN



BASICS
REAL-TIME STRATEGY
RELIC ENTERTAINMENT/MICROSOFT
1-6 SPELERS
OUT NOW

SWITCH REVIEW

MARIO PARTY SUPERSTARS
WAT MINDER DAN SUPER



Nintendo is nog steeds de meest vernieuwende game-ontwikkelaar ooit, volgens Jurjen. Al onderstrepen ze die reputatie natuurlijk niet met elke titel die ze uitbrengen. Zeker niet met die van de Mario Party-serie. En al helemaal niet met het nieuwste partijtje in die reeks.



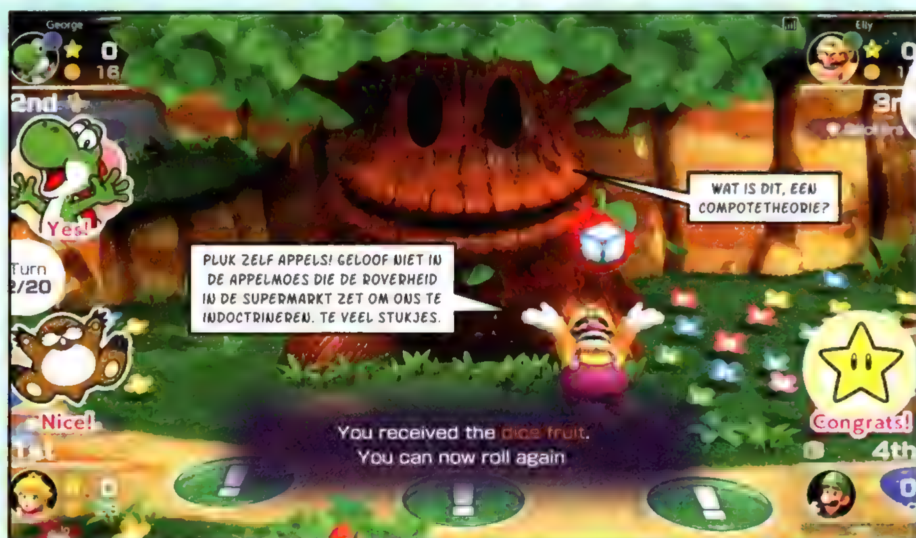
In 1998 maakte Nintendo menig samenzijn met vrienden een stukje mooier met de release van de allereerste Mario Party voor de N64, een vernieuwende mix van bekende bordspellen als Ganzenbord en Monopoly enerzijds, lekker maffe multiplayer-minigames en herkenbare Mario-personages anderzijds.
Helaas verscheen een jaar later alweer een vervolg dat weinig toevoegde of verbeterde ten opzichte van het origineel. En zo ging dat een tijdje door. Mario Party 2 in 1999, Mario Party 3 in 2000, Mario Party 4 in 2002, Mario Party 5 in 2003, Mario Party 6 in 2004, Mario Party 7 in 2005, Mario Party 8 in 2007...
Ik mocht die games allemaal bespreken in de bladen waar ik destijds voor schreef, zoals Games+ en Power Unlimited, en ik kon er als Nintendo-fanaat niet omheen: Mario Party was gewoon Nintendo's uitmelkmachine, het equivalent van een FIFA of Call of Duty, elk jaar hetzelfde liedje, maar dan – in het geval van Mario Party – met wat nieuwe spelborden, minigames en personages. Of zelfs dat niet.

Super

Deeltje 9 en 10 (de eerste twee Mario Party's die niet door Hudson Soft maar door Ndcube voor Nintendo werden gemaakt) brachten dan eindelijk wat ingrijpende vernieuwingen, maar dat waren geen vernieuwingen om de slingers voor op te hangen.
Dat je in Mario Party 9 plots allemaal in hetzelfde voertuig zat, sloopte het best wel belangrijke race-element uit de game, terwijl de Bowser Mode en Amiibo Mode van Mario Party 10 krakend geforceerde, weinig plezier toevoegende pogingen waren het extra scherm van de Wii U-controller en amiibo in Mario Party te integreren.
Gelukkig verscheen in 2018 Super Mario Party voor de Switch, het eerste ongenummerde deel in de hoofdserie – eentje die het voorvoegsel Super absoluut verdiende, met lekker veel content en even subtiele als geslaagde vernieuwingen, zoals de personage-specifieke dobbelstenen en mogelijkheden partners in te lijven.
Deze eerste, en tot voor kort enige Mario Party voor de Switch, wordt in huize Tiersma nog regelmatig opgestart voor een avondje digitale bordspelfun, en eigenlijk zat ik meer op DLC voor Super Mario Party te wachten dan op een hele nieuwe Mario Party. Maar die is er nu dus wel.

Relaxte opzet

Laten we beginnen met de goede dingen die Mario Party Superstars heeft te bieden. In tegenstelling tot Super Mario Party (die uit 2018 dus) zitten er geen bewegingsbesturing-fratsen in Superstars en kun je de game met elke controller besturen, dus ook





weetje • weetje

De game begint met een filmpje waarin Koopa je wijst op een groene buis, met de tekst: 'Ziet dat er bekend uit? Bij deze buis is het allemaal begonnen, de reis om een superster te worden.' Inderdaad, een directe verwijzing naar de allereerste Mario Party! Ah, de nostalgie!

met die fijne Pro-Controller. Dat is voor mij een hele dikke plus, en dat zal het ook zijn voor Switch Lite-bezitters, aangezien de vorige Party vanwege die vereiste losse Joy-Con niet eens in handheldstijl was te spelen!
Ook niet gek: Superstars biedt maar liefst 100 minigames, veel ervan in verschillende varianten, en ze zijn vrijwel allemaal leuk, tot heel leuk, tot misschien wel de beste uit de serie. Wanneer je wilt kun je

"In plaats van vernieuwing brengt Superstars vooral nostalgie."



aan het begin van de game al Toads bootje naar de minigameberg nemen om in je eentje of met (maximaal) drie vrienden meteen in het volledige aanbod aan minigames te duiken, als losse spelletjes of als onderdeel van verschillende series en modi.
Sowieso heeft de game een heel relaxte opzet, met veel handige opties, waarvan ik er twee wil noemen: de optie om tijdens een spelbordsessie tussentijds extra beurten toe te voegen (mits andere spelers het daarmee eens zijn, natuurlijk) en de optie om tijdens online-sessies wel of niet de stickers van andere spelers te zien.
Wat stickers zijn? Aaaah, jaaa, dat brengt ons op de dingetjes die Superstars wat minder super maken.

Stervende kat

Die stickers zijn een soort verzamelbare emoji's die je – ook wanneer andere spelers aan de beurt zijn – met een druk op de knop in beeld kunt laten verschijnen, inclusief geluidseffect (denk aan gelach, gejammer, of iets wat klinkt als een scheet dan wel stervende kat).
Nou bestaat een groot deel van de traditionele Mario Party-ervaring uiteraard uit wachten op andere spelers, dus je begrijpt wel wat er gebeurt, zeker als je speelt met fucking irritante kinderen als die van mij: er worden constant stickers gespamd. Inclusief de tergende geluidseffecten. Echt om gek van te worden, en opvoeden helpt niet.
Naast de stickers kun je een soort ansichtkaarten, encycloparty-pagina's en muziekjes vrijspelen, en dat was het dan wel weer. Dus nee, je kunt ook geen extra spelborden of personages vrijspelen. Er zijn vijf spelborden en tien personages, en daar moet je het mee doen. Okeee, dat is één spelbord meer dan in Super Mario Party (mijn voornaamste kritiek op die game, zeker na al die jaren: écht te weinig spelborden), maar, eh, tien personages?
De voorganger had er zestien, en daar kon je nog eens vier bij vrijspelen!
En dan nog even over die honderd minigames: het zijn allemaal (vernieuwde versies van) minigames uit eerdere Mario Party's, zoals die sinds 1999 voor de N64 en GameCube verschenen. In plaats van vernieuwing brengt Superstars dus vooral nostalgie.

weetje • weetje

Dit keer kun je alle modi online spelen.





Waarom geen DLC?

Niks mis met nostalgie, maar het komt wel weer een beetje goedkoop over; zo weinig personages, nagenoeg niets nieuws en honderd oude minigames.
Temeer omdat Nintendo in 2017 ook al een verzameling met 'de 100 beste minigames uit Mario Party' uitbracht voor de 3DS. Dat voelt toch een beetje alsof Nintendo probeert je voor full-price weer een verzameling oude spelletjes te verkopen. Waarom zijn die 100 opgepoetste minigames of nieuwe spelborden niet gewoon als betaalde DLC aan Super Mario Party toegevoegd?
In de jaren nul was het misschien nog gerechtvaardigd om voor elke verzameling nieuwe spelborden en minigames weer het volle pond te vragen, maar misschien moet Nintendo voor de toekomst van Mario Party toch eens wat beter gaan kijken naar de hedendaagse mogelijkheden van DLC, zoals ze die bij Super Smash Bros. Ultimate en Animal Crossing: New Horizons al zo mooi en doeltreffend hebben toegepast.
Want stel je voor, een Super Mario Party, waar je elk jaar voor een tientje of twee een hele bubs verse spelborden, personages en minigames aan kan toevoegen: dat zou pas werkelijk super zijn!



SCORE 60

Wanneer je in de jaren nul met Mario Party bent opgegroeid en je vooral wilt wentelen in nostalgie, zit je wel goed met Superstars. Maar als je 'm nog niet hebt, kun je beter Super Mario Party in huis halen om in je Party-behoefte te voorzien.

JURJEN



Ook deze Party houdt jou en je vrienden weer heel wat avondjes zoet.

40+ UREN



BASICS

PARTYGAME
NDCUBE/NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

FORZA HORIZON 5

'VIVA LA MEXICO!'

GOLD AWARD

PC | XBOX SERIES X/S | REVIEW



Florian is wel toe aan een kleine vakantie, maar vliegen is in deze tijd toch een beetje lastig - daarom maakte hij plannen voor de meest epische roadtrip ooit. Toen hij terugkwam had hij in plaats van een cap een heuse sombrero op z'n harses en kon hij alleen nog maar "Viva la Mexico!" zeggen!

De Forza Horizon-games hebben een speciaal plekje in mijn hart. Dat komt omdat Playground Games de perfecte combo heeft gevonden van meesterlijke, simachtige physics en de over-de-top lol die je beleeft in een arcaderacegame. Dit wordt vervolgens verpakt in een tot in de puntjes gepolijste open wereld met prachtige graphics. Het gevolg is dat ik werkelijk niet kan ophouden met spelen. Dat geldt ook voor Forza Horizon 5!

Variatie

Forza Horizon 5 speelt zich af in het prachtige Mexico en laat ik maar meteen met de deur in huis vallen: een betere setting bestaat er haast niet. In Forza Horizon 4 konden we losgaan in het Verenigd Koninkrijk, maar vergeleken met Mexico is dat maar een saaie boel. Er zit namelijk veel meer variatie in de omgevingen van Mexico en de spelwereld nodigt ontzettend uit om ontdekt te worden, in tegenstelling tot het VK, waar alles er een beetje hetzelfde uitziet. Mexico bestaat uit tropische stranden, pittoreske dorpjes, dik beboste oerwouden, uitgestrekte boerenlandschappen, hoge bergen, modderige moerassen, oeroude tempels en standbeelden, onheilspellende afgronden en ga zo maar door. Er zit zelfs een megavulkaan



weetje • weetje

Via het Accolades-systeem houdt de game exact bij wat je al hebt gedaan in Forza Horizon 5. Zo kan je dus ook perfect meteen zien wat je nog moet overmeesteren voor de laatste unlockables en achievements.



in die je helemaal kunt ontdekken als je een dikke off-road bak onder je kont hebt.

Adventuregame

En mijn god, wat ziet Forza Horizon 5 er belachelijk strak uit. Grafisch is dit de meest indrukwekkende racegame tot nu toe en Mexico is een 'match made in heaven' als het gaat om mogelijkheden en omgevingen. Toch is het de gameplay die de show steelt in Forza Horizon 5. Het is lastig te omschrijven, maar Forza Horizon 5 voelt bijna aan als een soort adventuregame met voertuigen in de hoofdrol. Mexico is een ware speeltuin en je wordt op alle mogelijke manieren aangespoord om lekker gek te doen en lol te beleven.

Zo zijn er bijvoorbeeld overal in de wereld Bonus Boards te vinden, die je kapot moet rijden voor wat experience points of om fast-travel mogelijk te maken. Deze borden kun je hier en daar gewoon langs de kant van de weg vinden, maar ook op haast onmogelijke plekken, waardoor je spectaculaire capriolen moet uithalen om ze te kunnen pakken. Bijvoorbeeld door met een hypercar met 400km/u een schans te pakken en eerst 500 meter door de lucht te vliegen om bij het bord bovenop een huis te komen. Of door een haast platformachtig parkoers af te leggen met een Jeep om de top van een berg te bereiken.



weetje • weetje

Trotse bezitter van een Xbox Series X/S? Speel Forza Horizon 5 dan in 60fps! Ja, in de 30fps-modus staan de grafische settings iets hoger, maar het is te verwaarlozen. De game speelt zó veel beter in de performance-modus!



Scripted races

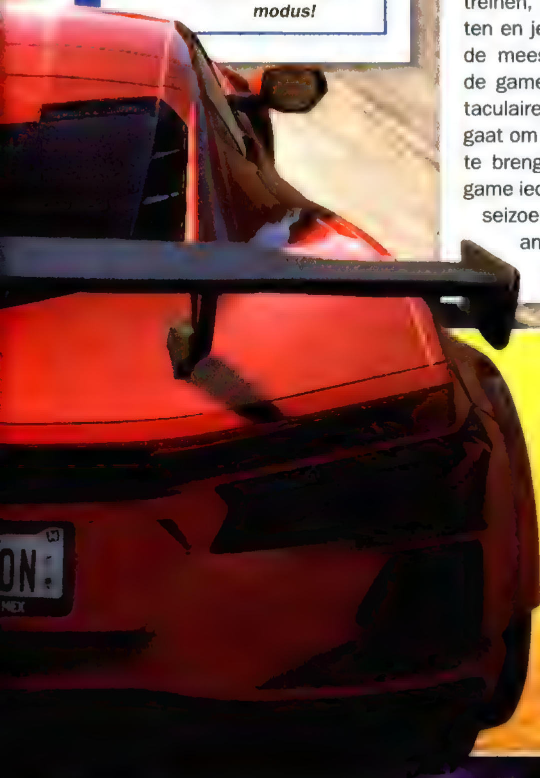
En wat zijn de events de je kunt spelen ontzettend leuk! Zo zijn er uiteraard normale straatraces en off-road-events te vinden, maar ook flitspalen waar je zo hard mogelijk langs moet scheuren, drag races, reusachtige jumps, drift events, time trials en als absolute kers op de taart de Showcase Events, waarbij je bijvoorbeeld tegen vliegtuigen, treinen, motorcrossers, speedboten en jetski's moet rijden. Dit zijn de meest scripted races, waarbij de game zelfs op bepaalde spectaculaire punten in slow motion gaat om de actie optimaal in beeld te brengen. Daarnaast wisselt de game iedere week automatisch van seizoen, waardoor de wereld er anders uit komt te zien, de natuurverschijnselen veranderen en er seizoensgebonden events te spelen zijn.

Al deze events kun je lekker in je eentje doen, met een vriend of vriendin samen in co-op of tegen elkaar in multiplayer. Je kunt zelfs een team vormen met andere spelers, waardoor er exclusieve events te spelen zijn. Ook zijn er multiplayer-events, zoals de Battle Royale-game. Oh, en laat ik ook vooral de door de community gemaakte events niet vergeten! In Forza Horizon 5 zit namelijk een soort editor, waarmee je events naar smaak kunt aanpassen, maar ook zelf kunt ontwerpen, inclusief de regels waar iedereen zich aan moet houden. Er zijn zoveel mogelijkheden dat er zelfs minigames gemaakt kunnen worden. Dit zou op zichzelf al een complete game kunnen zijn.

Perfect excuus

Het mooiste van dit alles is dat Forza Horizon 5 zo lekker wegspeelt. De ruim vijfhonderd voertuigen laten zich heerlijk besturen en voelen daadwerkelijk allemaal anders aan, de wereld en de events hebben ontzettend veel variatie, je wordt constant beloond met nieuwe content, de radiostations en de muziek zijn fantastisch, je hebt de complete vrijheid om te doen wat je wil en dit alles in native 4K en 60fps. Maak. Me. Gek. Ik maak me bij dezen dan ook opnieuw zorgen om Playground Games. De studio heeft met Forza Horizon 5 misschien wel de leukste racegame ooit afgeleverd en ik weet oprecht niet hoe ze dit gaan overtreffen in het volgende deel. Ja, de pop-up mag wat minder, maar verder heb ik er niets op aan te merken. En die setting! Mexico heeft alles waar je als racefan van droomt. Welke plek op aarde is nog beter geschikt? Forza Horizon 5 is zo goed als de definitie van dikke lol! ✪

> **"Forza Horizon 5 is zo goed als de definitie van dikke lol!"**



SCORE 96

Het is ongelooflijk, maar Playground Games heeft het al briljante Forza Horizon 4 op alle mogelijke manieren overtroffen en zet hier een nieuwe standaard neer voor de lol die je kunt hebben in een racegame. Forza Horizon 5 is een must-have, zelfs als raceleek, en het perfecte excuus om een Xbox Series X te halen.

FLORIAN



Met alleen de singleplayer-events ben je, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, een uurtje of 20 bezig. Maar Mexico ontdekken in de multiplayer blijft leuk tot de release van Forza Horizon 6!

20+ UREN



BASICS
RACEGAME
PLAYGROUND GAMES/ XBOX GAME STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

SHIN MEGAMI TENSEI V

'WANT PERSONA IS VOOR PUSSIES', ALDUS ATLUS

Samuel heeft het de laatste tijd veel te druk met z'n nieuwe baan als hippe producent (*kots*) maar voor gestoorde Japanse games die bekendstaan om hun sadisme mag hij altijd gestoord worden. Dus, Sam, wat vind je van de nieuwste Shin Megami Tensei?



Om Shin Megami Tensei V een beetje degelijk te kunnen reviewen, heb ik een game voor het eerst in mijn carrière op de mákkelijke moeilijkheidsgraad gespeeld. Niet omdat ik bang was dat ik het standaard uitdagingsniveau niet zou aankunnen, hoor.
Nee, het is juist omdát ik de franchise ken dat ik besloot om eieren voor m'n geld te kiezen en in het startmenu voor 'Casual' te gaan. Want als je dacht dat de belachelijk populaire spin-off-serie Persona al taai kon zijn, nou, dan mag je je borst nat gaan maken. Combineer dit uitdagingsniveau met het feit dat dit soort rollenspellen ook nog eens een behoorlijke tijdsinvestering van de speler verwachten, en je begrijpt waarom ik, voor 't eerst in m'n leven, 'Normal' ontweek alsof het een melaatse was.

Extra beurt

Shin Megami Tensei is namelijk, vooral sinds het derde deel, een ontzettende 'alles of niets'-franchise: wie niet bereid is om elk gameplaysysteem te omarmen, zal er weinig genot uit halen. Maar doe je dat wel – en ga je dus volledig nerd op het fuseren van demonen, het overdragen van moves, het analyseren van statistieken, het bijhouden van zwaktes en resistenties, etc., dan is dit de tofste JRPG die je maar kunt halen. Deze houding komt zelfs terug in het Turn Press-vechtsysteem, waarbij je extra beurten krijgt als je vijanden weet te pakken op hun zwaktes, maar waarbij je beurten kwíjtraakt als je mist of op resistenties stuit. Bovendien geldt dit systeem ook voor de vijand. Raken ze dus jóuw zwaktes? Dan word je de grond in gecombo'd, en dan kan het zijn dat je het loodje legt voordat je überhaupt de kans hebt gekregen om een keer iets terug te mogen doen. Schroom dus niet om deze game op Casual te spelen, want in elke andere gameserie zou dat de normále moeilijkheidsgraad zijn.

> **"Pokémon voor mensen met schaamhaar."**

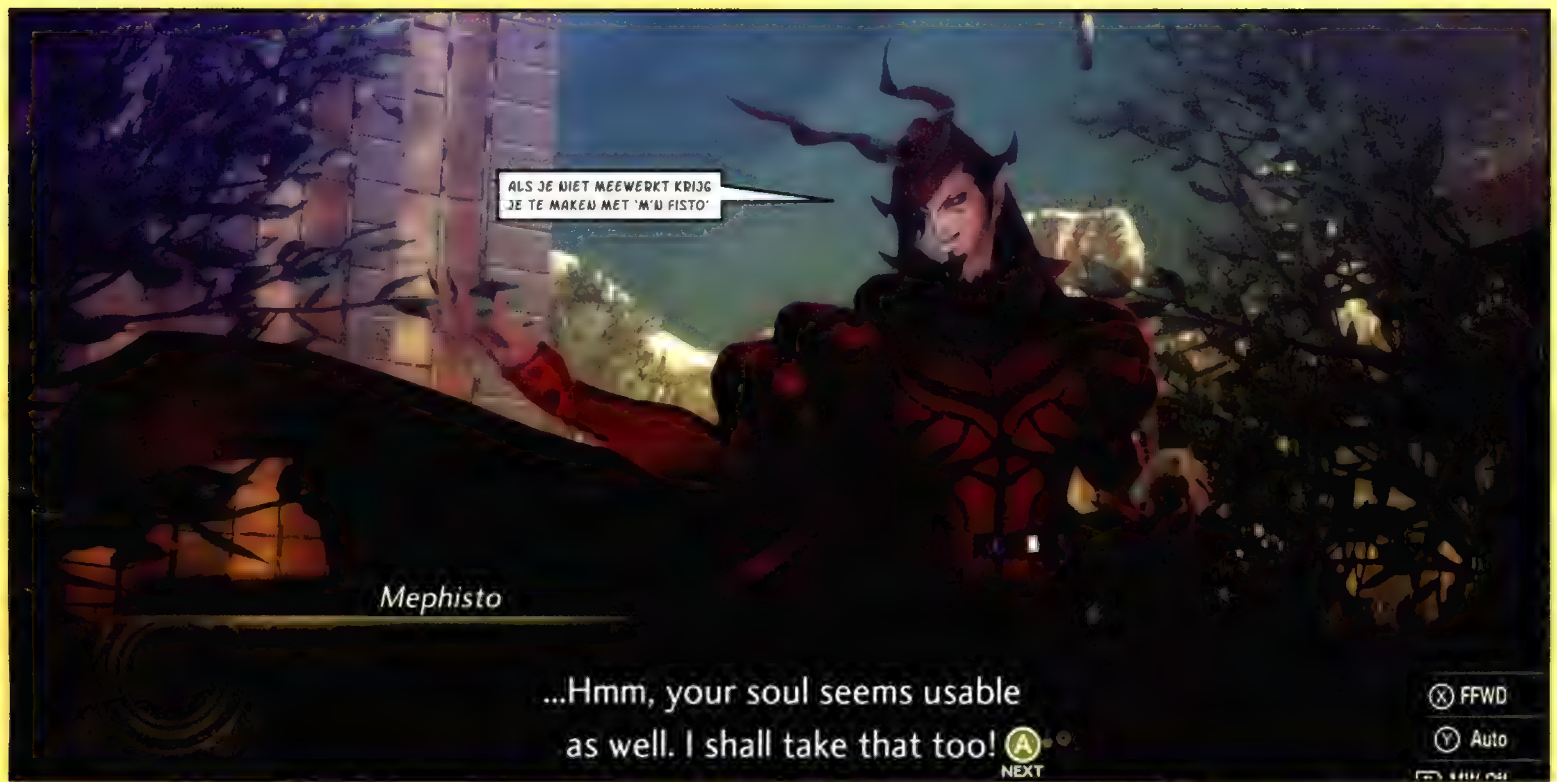
Verticaal

Toch heb ik er vaak genoeg over getwijfeld om terug te schakelen naar een hoger standje, want als Shin Megami Tensei V in drie woorden samengevat moet worden, dan zou dat 'quality of life' zijn. Inhoudelijk is dit exact hetzelfde soort game als z'n voorgangers – je loopt rond in doolhofachtige gebieden en vecht tegen vijandelijke demonen met je eigen groepje monsters – maar elk element ervan is dusdanig verbeterd dat je de oude games hierna niet meer wil aanraken. Het beste voorbeeld hiervan is de speelwereld: het post-apocalyptische Tokio van de vorige games bestond uit relatief claustrofobische series van identiek ogende gangen, maar hier zijn het grote, open, ademende gebieden, met een verticaliteit waar je u tegen zegt. Het verkennen van de omgevingen is een van de grootste, onverwachtse pleziertjes van SMT V, en dat is mede te danken aan het feit dat er zelfs uiterst belonende platformpuzzeltjes in zitten. Platformpuzzels! In een Shin Megami Tensei-game! Mooi, man.



Gelaarsde kat

Quality of life-verbeteringen, dus. Gevaar schuilt om elke hoek, maar terugkeren naar je Leyline, waar je je voortgang kunt opslaan, kunt helen, items kunt kopen én demonen kunt fuseren in sterkere?



Slechts een kwestie van op de linkerschouderknop drukken. Tussen gevechten door helen? Eén klik op R-knop. Teleporteren naar vorige Ley-lines? Kan al vanaf het begin van de game. Geen zin in combat? Langs demonen rennen is een eitje. Zin om demonen te fuseren maar ben je bang om je huidige krachtpatsers kwijt te raken? Geen probleem: de game geeft je meerdere manieren om te fuseren (waaronder zelfs de optie om éérst het eindproduct te kiezen) zodat je nooit meer in situaties terechtkomt waarbij je bijvoorbeeld een Chinese feniks kruist met een Hindoeïstische slangenridder, en er dán pas achter komt dat je er slechts een level 9 gelaarsde kat voor terugkrijgt.

Met andere woorden: Shin Megami Tensei V is nog altijd de ultra-hardcore JRPG die het altijd is geweest – "Pokémon voor mensen met schaamhaar", zoals ik blijkbaar ooit in een aangeschoten bui heb gezegd – maar het heeft wel z'n uiterste beste gedaan om elk van z'n systemen doorgrondelijk, gestroomlijnd en vermakelijk te maken. De frustratie is, zoals het hoort, alleen nog maar te vinden in de keiharde boss-battles; niet meer in de mechanics zelf. Het grootste compliment dat ik Shin Megami Tensei V kan geven is dat ik wellicht een derde van de game in menuutjes heb doorgebracht… en dat daadwerkelijk leuk vond!

Minimalisme

Dat is natuurlijk te danken aan MegaTens grootste aantrekkingskracht: de honderden kleurrijke, inzetbare demonen, die uit werkelijk elke mogelijke vorm van mythologie, religie en fictie gewonnen zijn. Christendom, boeddhisme, shintoïsme, Griekse mythologie, sprookjes, broodje-aapverhalen, horrorfilms… het blijft verslavend (en hilarisch) om zij aan zij te vechten met zowel een Azteekse slangengod als Paulus de Boskabouter. Maar wellicht het állerfijnst aan dit vijfde hoofddeel is hoe ontzettend gefocust het is op gameplay. In tegenstelling tot voorgangers, ben je hier binnen enkele minuten aan het matten met demonen.

Ja, er zijn ook redelijk wat verhalende elementen aanwezig, maar die zijn overduidelijk in de minderheid: zo heb ik de eerste tien uur van mijn playthrough bijna uitslúítend verkennend, verzamelend, vechtend en fuserend doorgebracht in post-apocalyptisch Tokio, voordat ik 'eindelijk' weer geconfronteerd werd met zo'n 20 minuten aan verhalende animeclichés. Deze relatief minimalistische benadering van verhaalvertelling zal vast een overgroot deel van gamers tegen de borst stuiten, maar persoonlijk vond ik het subliem. Dit is een rollenspel dat meer nadruk legt op het 'spel'! Zo hoort 't, verdomme.



Controle

Shin Megami Tensei V is een dijk van een game; een die op bijna elk mogelijk vlak beter is dan zijn voorgangers. Toch heeft er tijdens mijn meer dan 50 uur durende playthrough wel één ding aan mij geknaagd: het gevoel dat het, ten opzichte van bijna het gehele JRPG-genre, een beetje in het verleden is blijven hangen. Want of je nou naar een langlopend bastion van het genre kijkt als Final Fantasy, of een verse nieuwkomer zoals Yakuza: Like A Dragon, je zult zien dat traditionele, Japanse turn-based combat tegenwoordig bijna altijd verrijkt is met real-time elementen. En dat is altijd een verbetering; het geeft immers meer controle aan de speler.

Ja, ik zie de hooivorken van puristische MegaTen-fans al voor me, maar: ik miste die extra controle in Shin Megami Tensei V nogal. Had ik een manier gehad om, bijvoorbeeld, door middel van strak getimede knoppendrukken vijandelijke aanvallen beter te kunnen blocken, dan had ik wellicht minder noodzaak gevoeld om in het begin Casual te kiezen. Nu voelde ik me, zoals in elke die-hard JRPG van 't vorige millennium, nog iets te veel overgedragen aan de goden (lees: demonen) statistiek en RNG. Maar, goed, dat heeft ook z'n charme, niet waar?



weetje • weetje

De Day One-patch voegde een nóg makkelijkere moeilijkheidsgraad toe: Safety Mode. Voor als je het alleen voor het verhaal doet en niets met de battles hebt (maar waarom speel je je dan in hemelsnaam een SMT-game?).

SCORE 82

Shin Megami Tensei V is de meest hardcore JRPG van het jaar, maar dankzij z'n gigantische nadruk op speelbaarheid wellicht ook de meest belonende. Wie dit jaar dus maar één nieuwe monsterverzamelgame wil halen voor de Switch: negeer de aankomende Pokémon-remakes!

SAMUEL



Zo'n 50 uur om de game uit te spelen; 100 uur om elk einde te behalen!

50+ UREN



BASICS

JRPG
ATLUS
1 SPELER
OUT NOW

BATTLEFIELD 2042

MIJN BATTLEFIELD IS BETER DAN DE JOUWE



Eerder dit jaar liet Raf zich ontvallen dat Battlefield 2042 belooft waar de fans al sinds Battlefield 4 op zitten te wachten: een nieuwe Battlefield 3. Daar komt hij nu op terug. Voor het grootste deel, in ieder geval... soort van... De meningen zijn verdeeld, ook in het hoofd van onze reviewer.

Twee beta-tests, een driedaags reviewevent... en ik weet nog steeds niet wat ik van Battlefield 2024 moet denken. Of liever, ik denk er een shitload verschillende dingen van. Vage intro? Dan wil je niet weten hoeveel breinscheten de score me kostte. Dit is de derde keer dat ik deze tekst opnieuw begin. Wat je hier leest is dus plan C. Een poging om een chaos van indrukken in hopelijk niet al te tegenstrijdige meningen te gieten. Daaruit mogen jullie dan zelf graaien. Eigenlijk zoals DICE met deze game doet.

ALLES NAAR DE..?

Misschien ligt het aan de uitgestrekte speelmappen en de soms vele gebouwen, maar het lijkt alsof de 'vernietigbare omgeving' waar Battlefield toch om bekend staat, in 2042 opvallend minder kapot geknald wordt. Ook met de tornado's, zandstormen en andere levelation-momenten is de game zuinig.

1+1+?

Net zoals 'die andere shooter' (rijmt op 'Ball of Mutti') krijg je nu ook bij Battlefield drie games in één. Er is All Out War, met de klassieke Conquest (Domination) en Breakthrough (aanvallers veroveren terrein of verdedigen 't). Er is Hazard Zone, dat keihard roept geen battle royale te zijn en dat inderdaad maar voor de helft is. En er is Portal, de blokkendoos waarin iedereen zijn eigen Battlefield-beleving kan creëren met bouwstenen uit Battlefield 1942, Battlefield Bad Company 2 en Battlefield 3. Dus eigenlijk niet echt 3-in-1, maar 1+1+oneindig. Een singleplayer is er dus niet.

De gewone drukte

Klassieke modi zoals Conquest en Breakthrough zijn ideaal om de gameplay en nieuwe mechanismen te testen. Eerst en vooral zijn er de voor PC, PS5 en Xbox Series X/S immens grote mappen die het spelersaantal naar 64vs64 optrekken. Dat is op papier indrukwekkender dan in de praktijk. Tenzij je in iets zit dat vliegt (of op een hoge plek staat), hakt die omvang er met elk volgend uur weer iets minder in.
De infanterist of tankgunner op de grond ervaart de nabije-toekomst-setting als een veel groter verschil ten opzichte van de vorige edities, dan dat verdubbelde spelersaantal. Dat zo'n grotere map je meer opties zou geven om gameplay op te zoeken die jou beter ligt, gaat maar voor de helft op.



Want zeker in deze grote mappen zullen heel wat spelers de nabijheid van hun squad opzoeken, al is het maar om hen als spawn-baken te gebruiken.



Battlefield 3-bis

Dat die verschillen vrij oppervlakkig zijn was te verwachten. Deze game is gemaakt voor die miljoenen Battlefield-fans die al sinds BF4 om BF3-bis schreeuwen. En die krijgen ze. Soort van. Want nu wordt er niet met klassen maar met 'rollen' en specialists gegoocheld. Ik doe daar niet zo moeilijk over als sommige vroege previewers. Volgens mij werkt het systeem, ook al zal er de eerste maanden nog behoorlijk wat gebufft en generft worden. Ik ben er sowieso voorstander van dat je naast die éne unieke specialist-skill of -gadget de rest van je loadout helemaal zelf kan kiezen. Dat on-the-fly attachments kunnen veranderen is ook top. En hoewel ik in geen enkele van de vorige zes of zeven Battlefields zo lang heb moeten wennen aan de gunplay, geniet ik er nu met elke match meer van.

Geen battle royale

In Hazard Zone drop je met je vierkoppige squad op kleinere versies van de All Out War-mappen. Je missie: zoveel mogelijk dataschijven verzamelen en je dan op een van de twee evacuatiemomenten weer uit de voeten maken. Je enige obstakel: vijandige AI en een half dozijn andere spelersquads. Hazard Zone is, zoals de makers blijven benadrukken, geen battle royale. Het deelt er elementen mee, maar het speelt minder als Warzone en meer als het ondergewaardeerde Hunt: Showdown of de Dark Zones van The Division. Elke drop is ook niet echt een match maar een ronde van maximaal 10 minuten. Daarna kan je met de credits die je verdiende in Counter-Strike-stijl nieuwe uitrusting kopen... of niet. Hazard Zone is pittig, vraagt een afgewogen teamsamenstelling en heldere communicatie, en staat of valt dus met hoe groot het publiek is dat het langdurig wil omarmen. Ik vond het geweldig, maar net zoals dat wennen aan de gunplay, moet je ook hier over een drempel...



"Tenzij je in iets zit dat vliegt (of op een hoge plek staat), hakt die omvang er met elk volgend uur weer iets minder in."

Hit & miss

En dan is er nog Portal, oftewel de 'brouw je eigen Battlefield'. Misschien wel het beste aan deze hele game, maar je moet daarbij wel een gigantische ingebouwde hit-&-miss-factor voor lief nemen. Spelers en de ontwikkelaar zelf zullen daar sowieso heel unieke Battlefieldbelevingen mee creëren, en dat gaat heel diep. Modsdiep. Super voor wie er Quake-gameplay van wil maken, of van zijn favoriete onderdelen van de vorige games een soort 'greatest hits'-compilatie wil maken. Maar in wat jij greatest hits noemt, zie ik misschien Frankenstein. Dat was in ieder geval zo bij de gedrochten die we op de review-driedaagse voorgeschoteld kregen.

Veelzeggend, in goede of minder goede zin, is dat een paar van dé topmomenten in mijn reviewsessie kwamen uit met Portal gereïncarneerde klassiekers. Zoals een match Conquest in BF1942, Rush op Arica Harbor uit Bad Company en een Conquest op Caspian Border uit BF 3. Gedreven nostalgie-veteranen zullen deze lijst ongetwijfeld aanvullen. Aan de ene kant sta ik met open armen grijnzend te wachten... aan de andere kant vrees ik dat Portal het Battlefield-bloed zou kunnen verdunnen. Alsof 2042 niet sterk genoeg is om het op eigen kracht te redden. Iets waar deze game volgens mij wel perfect toe in staat is. Of zou moeten zijn.

Je kunt zeggen wat je wilt over Battlefield 2042, maar de wapenmodificatie is een grote plus.

SCORE 75

Battlefield 2042 moest aan astronomische verwachtingen voldoen en is gewoon een goeie game geworden. Een goeie Battlefield-game, zelfs. Portal heeft geweldig veel potentie, maar schiet met hagel en zou zo maar eens de main game in de voet kunnen raken.

RAF



Want na vijf uur weet je of 't niets voor jou is of dat je deze game in 2026 nog regelmatig opstart.

5-100 UREN



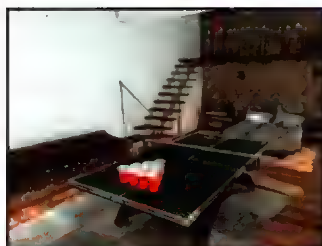
BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
DICE
1-128 SPELERS
OUT NOW



20 MUST-HAVE OCULUS QUEST-GAMES

Heb je net een Oculus Quest 2 gekocht, of lag de headset misschien wel onder de kerstboom? Dan heb ik in dit overzicht 20 absolute must-have-games voor je! Of nou ja, stiekem zijn het er 23, maar dat bekt minder lekker...



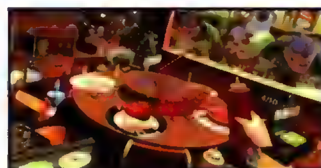
ELEVEN: TABLE TENNIS

Eleven: Table Tennis is de meest uitgebreide en goed uitgewerkte tafeltennisgame op de Quest, en werkt fantastisch in VR. Dikke aanrader als je van sportgames houdt!

RED MATTER

Red Matter is een intrigerende adventuregame, waarbij je op onderzoek gaat in een verlaten vijandige basis op een vreemde planeet. Het is een spannende game met een tof verhaal en boeiende puzzels, en het is bovendien grafisch de mooiste Quest-game tot nu toe.



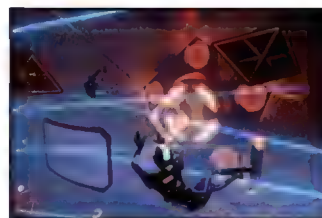


COOK-OUT

Ambities om chefkok te worden? Dan moet je eens kijken of je de stress van Cook-Out aankunt. In co-op moet je met vier spelers gerechten koken, waarbij iedere kok maar toegang heeft tot een aantal ingrediënten en kruiden. Je moet dus als een malle samenwerken en dit levert zowel stress als hilariteit op.

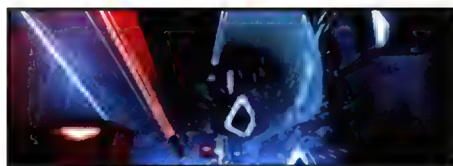
ECHO VR

Als je van multiplayergames houdt is Echo VR verplichte kost. Het is een 3-vs-3 frisbeegame in een futuristische arena waarin je kunt rondvliegen. Dit is absoluut VR voor gevorderden, maar ontzettend spectaculair!



BEAT SABER, SYNTH RIDERS, PISTOL WHIP

Als je van ritme-games houdt, ben je verplicht om deze games te proberen. In Beat Saber sla je met twee Lightsabers blokjes kapot. In Synth Riders heb je twee bollen aan je handen, waarmee je precies op het juiste moment andere bolletjes moet zien te raken, en in Pistol Whip heb je pistolen en moet je op de bad guys schieten. Dit gebeurt allemaal op de maat van zeer uiteenlopende muziek en deze ervaring is in VR niets minder dan magisch.





THE WALKING DEAD: SAINTS & SINNERS

Fan van The Walking Dead, of van zombies in het algemeen? Dan is Saints & Sinners een must-have. Het is niet alleen een simpele wave-based shooter, maar heeft een uitgebreide campaign-mode en doet hier en daar zelfs denken aan een game als Dying Light, in VR!

I EXPECT YOU TO DIE 2: THE SPY AND THE LIAR

In I Expect You To Die 2 word je in escaperoom-achtige situaties gegooid waar je uit moet zien te komen door opdrachten in de juiste volgorde uit te voeren. Het leuke is dat zo'n beetje alles in de omgevingen interactief is, en dat je op belachelijke wijze doodgaat als je iets verkeerds doet.



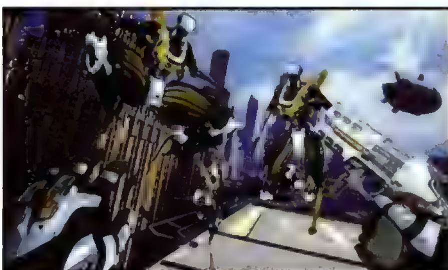


JOB SIMULATOR, VACATION SIMULATOR

In Job Simulator en Vacation Simulator speel je met robots een hilarische simulatie van hoe mensen werken en vakantie vieren. De games bestaan uit allemaal leuke mini-games en zijn de perfecte laagdrempelige introductie voor wat er mogelijk is in VR.

ROBO RECALL: UNPLUGGED

In Robo Recall heb je het aan de stok met kwaadaardige, domme robots. Deze kan je op allerlei belachelijke manieren uitschakelen, bijvoorbeeld door ze vol te pompen met kogels, of ze gewoon vast te pakken en letterlijk uit elkaar te scheuren met je handen. Het lijkt op Lawbreakers, in VR!





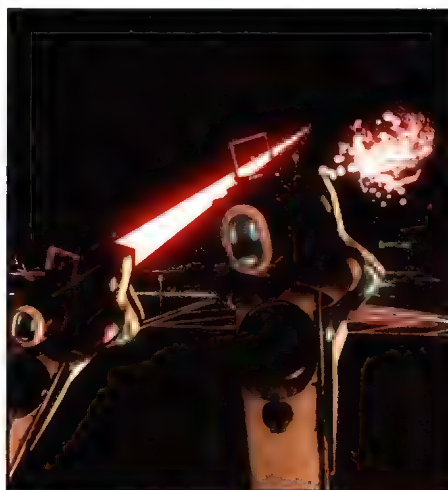
ROOM VR: A DARK MATTER

Fans van escaperooms met een dikke laag horror moeten Room VR: A Dark Matter eens proberen. Om te ontsnappen moet je puzzels oplossen, maar je wordt daarbij lastig gevallen door een dreigende sfeer en bloeddorstige monsters. Zorg voor schoon ondergoed!

A FISHERMAN'S TALE

In A Fisherman's Tale probeer je als gestrande kapitein van een schip uit een bijzondere vuurtoren te komen. In de vuurtoren staat namelijk een miniatuurversie van de vuurtoren, en als je naar buiten kijkt zie je juist een gigantische versie van de vuurtoren. Alles wat je doet gebeurt ook automatisch in de miniatuurversie én de grote versie, wat voor meesterlijke breinbrekers zorgt.





SPACE PIRATE TRAINER

Space Pirate Trainer is de beste first-person wavebased-shooter in VR en kan ook nog eens door iedereen gespeeld worden, omdat je grotendeels stilstaat.

PIXEL RIPPED 1995

In Pixel Ripped 1995 speel je retrogames in een virtuele wereld. Als klein jochie wil je alleen maar op je console spelen, maar je moeder heeft daar hele andere ideeën over, dus die moet je ontwijken, of zelfs afleiden terwijl je zelf aan het gamen bent! Dit soort ervaringen zijn alleen mogelijk in VR.





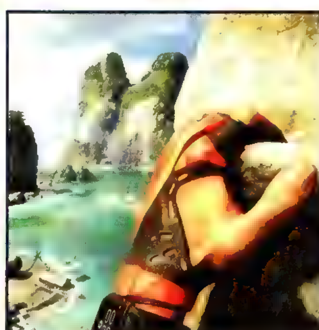
MOSS

Moss is een platform-adventuregame, met een schattig muisje in de hoofdrol. Als speler moet je niet alleen het muisje door de levels loodsen, maar ook grote obstakels aan de kant schuiven om de weg vrij te maken. Je moet dus een soort van met jezelf samenwerken! Dit is de meest charmante platformgame in VR en er is inmiddels ook een vervolg in de maak.

SUPERHOT VR

SuperHot was een hit op consoles en PC, maar komt pas echt tot z'n recht in VR, waarin je recht tegenover de bad guys staat. Dit levert de nodige stress op, maar bovenal spectaculaire shootouts. Het is de perfecte combo van puzzels en spektakel!



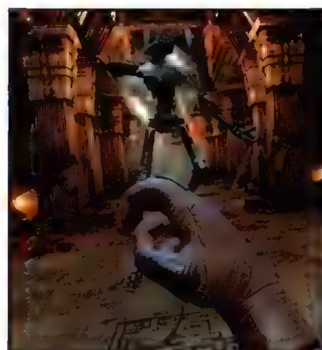


THE CLIMB 2

Als je niet bang bent voor hoogtes en spierpijn in je armen, is The Climb 2 de game voor jou. Je beklimt de hoogste bergen door om je heen houvast te zoeken en dit doe je gegarandeerd met samengeknepen billetjes! Maar ach, het uitzicht maakt alles goed.

VADER IMMORTAL

Ik heb niets met Star Wars, maar het is me een partij gruwelijk om met een eigen lightsaber in je handen mayhem te creëren in Vader Immortal, holy shit. Zelf in VR tegen Darth Vader vechten, hoe vet is dat?!



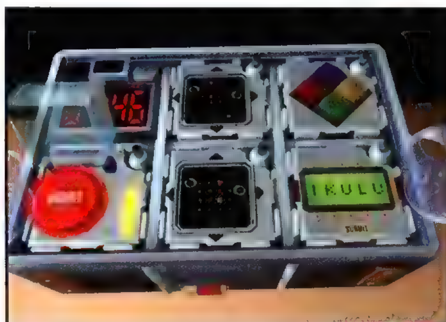


ARIZONA SUNSHINE

Na Saints & Sinners nog geen genoeg van zombies? Dan is Arizona Sunshine een aanrader, al is dit een wat meer 'niet nadenken en knallen'-shooter; een stuk laagdrempeliger en minder chaotisch.

KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

VR is niet leuk met een paar vrienden op de bank? LOL, dan moet je Keep Talking And Nobody Explodes eens proberen! De speler in VR heeft een bom voor zich en moet deze uit zien te schakelen. Je hebt alleen geen idee hoe en dus moeten je vrienden helpen met een uitgeprinte gebruiksaanwijzing. Jij moet omschrijven hoe de bom eruitziet en je vrienden moeten de oplossingen zien te vinden, het is geniaal.





RESIDENT EVIL 4

Resident Evil 4 is een van de vetste horrorgames op de Quest... »



REVIEW OCULUS QUEST

RESIDENT EVIL 4

Door velen wordt Resident Evil 4 gezien als de beste game uit de hele serie. In theorie zou VR er een nog vettere ervaring van kunnen maken, maar is zo'n oude game wel correct over te zetten naar virtual reality?
Laat ik beginnen te zeggen dat ik Resi 4 in 2005 heb gespeeld op de GameCube en dat ik er nu, ruim 16 jaar later, nog maar weinig van herinnerde. Dit, samen met de VR-ervaring, zorgde er eigenlijk voor dat het voor mij een zo goed als nieuwe game was en dat was zowel een voordeel als een nadeel. Want mijn god, wat heb ik in mijn broek gescheten tijdens het spelen! Resi 4 staat niet bekend als de engste in de serie, maar in VR vond ik de dreigende sfeer af en toe haast niet te doen. De vijanden komen daarnaast in VR zo ontzettend in je personal space dat je regelmatig van paniek een soort van verstijft en even niet meer weet wat je moet doen. Het is verschrikkelijk en fantastisch tegelijk!
En ja, je kunt zien dat het hier om een oude game gaat door de verouderde textures en animaties, maar aan de gameplay is tot mijn verbazing flink gesleuteld, waardoor de game prima werkt in VR. Niet alleen zijn er vele opties voor de besturing en andere settings om de game zo comfortabel mogelijk te maken, maar ook de manier waarop Leon zich nu kan bewegen in first-person is compleet nieuw.
De besturing van Resi 4 is behoorlijk clunky, maar in VR kan je vrij rondlopen en zelfs richten en schieten terwijl je rondloopt. Je kunt zelfs nu je wapen in je rechterhand houden en je mes in je linkerhand voor





PREVIEW PC VR, OCULUS, PSVR

AFTER THE FALL

Ruim een maand voor de release van de multiplayer action-shooter After The Fall mocht ik alvast een uurtje spelen en mijn eerste Harvest Run doen met een paar andere journalisten. Dit was op z'n zachtst gezegd een aangename eerste aanraking met de game!
In After The Fall draait het om het 'verzamelen' van zombies, die Snowbreed worden genoemd. Deze Harvest is nodig om de post-apocalyptische wereld draaiend te houden en om upgrades te krijgen voor je wapens, maar is alleen te krijgen door zombies vol te knallen met kogels. In een team van vier spelers kan je een Harvest Run doen in verschillende omgevingen, waarbij je waves van zombies moet zien te verslaan door goed samen te werken. Als je het haalt kan je de Harvest meenemen naar je thuisbasis en uitgeven aan nieuwe wapens en goodies.
Dat klinkt simpel, maar dat is het zeker niet! Je moet namelijk heel goed samenwerken om de waves van zombies te verslaan, want ze komen werkelijk van alle kanten. Je moet elkaar dus goed dekken en echt samen door de levels lopen. Daarnaast moeten er keuzes gemaakt worden over welke wapens er worden gebruikt en wat voor upgrades je meeneemt. Ieder level heeft namelijk meer goodies dan je kunt dragen. En dat geldt ook voor healing-items. Iedere speler kan maar twee items en twee wapens met zich meedragen, en daardoor is het zaak om een gebalanceerde loadout te hebben, verspreid over alle spelers. Iedereen krijgt op deze manier een beetje een eigen taak, naast het leegblaffen





wat dual-wield-actie. Al dit soort opties en aanpassingen zorgen voor een verdomd soepele VR-ervaring, waardoor het over het algemeen niet aanvoelt als een oude game.
Tenminste, tot je weer een cutscene voor je snufferd krijgt. Letterlijk, want bij ieder filmpje wordt je in een lege ruimte gegooid met een groot scherm voor je neus. De cutscenes zijn dus gewoon nog in 2D, wat de immersie iedere keer keihard breekt. En die cutscenes zijn nog tot daar aan toe, maar het gebeurt ook als je even een raam uitspringt, of een zombie een schop verkoopt. Ik weet niet zo goed hoe dit beter omgezet had kunnen worden naar VR, maar het is irritant.
Toch is Resident Evil 4 fantastisch overgezet naar VR en de mogelijkheid om in de schoenen te stappen van Leon Kennedy is even angstaanjagend als vermakelijk. Dit is een must-have voor Resi-fans en horrorliefhebbers, die al wat ervaring hebben met VR – anders word je kotsmisselijk om de verkeerde reden.

SCORE:



KOTSGEHALTE:







van alle wapens op de zombies. Je moet een geoliede machine van op elkaar ingespeelde spelers creëren om het einde te halen.
After The Fall is hierdoor wat tactischer dan de gemiddelde zombieshooter en zorgt voor een extra laag in de multiplayer-gameplay. Daarnaast is het echt awesome om met z'n allen op tientallen zombies tegelijk te knallen en in de laatste wave een soort eindbaaszombie te verslaan, wat ons overigens op het nippertje is gelukt. Je moet echt moeite doen om die Harvest te verzamelen en dus is het ook extra lekker om je zuurverdiende Harvest uit te geven aan een upgrade.
Hoeveel content er in de volledige game zit is nog even afwachten, en er moet hier en daar nog wat gesleuteld worden aan de schaal van bepaalde objecten, maar het lijkt erop dat VR er eind dit jaar een nieuwe fantastische multiplayer zombie-shooter bij heeft. Oh, en de game wordt cross-play met alle VR-systemen!



OOK GESPEELD

BALLEN KOUD, TRIGGERVINGERS WARM

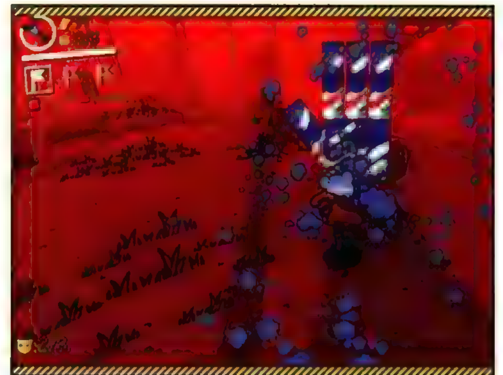
OM JE SPEELTIJD BIJ TE HOUDEN HOEF JE AMPER TE TURVEN

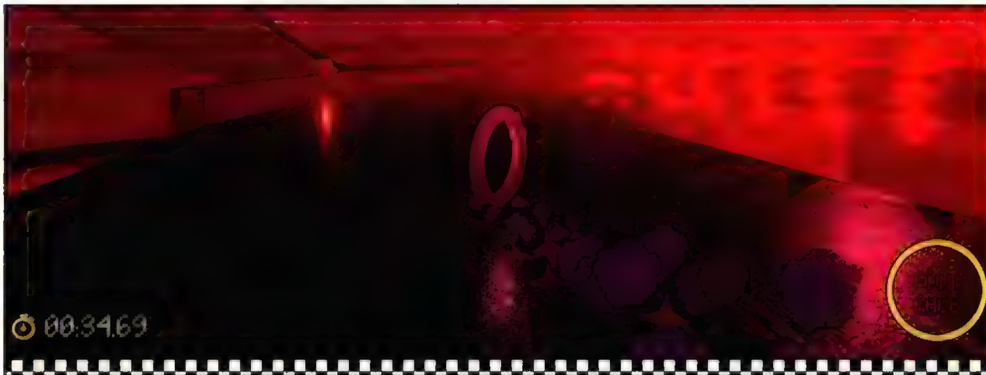


Titel: **Demon Turf**
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PS4, PS5, Switch
Prijs: 21,99

Wat krijg als je een 2D-protagonist in een 3D-onderwereld plaatst vol met platformuitdagingen? Dat is de vraag die ontwikkelaar Fabraz graag beantwoord wilde zien worden toen het met Demon Turf op de proppen kwam. Wat het in ieder geval oplevert, **is een uniek ogende platformer**. En verrassend genoeg zitten de beide dimensievormen de gameplay van Demon Turf elkaar niet eens zo erg in de weg. Het speelt namelijk prima weg.

Maar daar is eigenlijk alles mee gezegd. **Op den duur wordt Demon Turf namelijk repetitief** en voor wat voelt als een behapbare indiegame is 'ie gewoon te lang. Begrijp me niet verkeerd, de vrij te spelen vaardigheden zijn echt wel leuk bedacht. Protagonist Beebz bezit namelijk de kracht om van gedaante te veranderen en naarmate de game vordert neemt de variatie daarvan toe. **Zo leer je om in een wiel te veranderen om steile hellingen op te rollen en tovert een double jump Beebz om tot een vleermuis.** Maar veel meer dan een geinige platformer met een in het oog springende artstyle is Demon Turf niet.





OORDEEL:



YOU ASKED FOR MORE TEETH?



Titel: **Jurassic World Evolution 2**
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 59,99

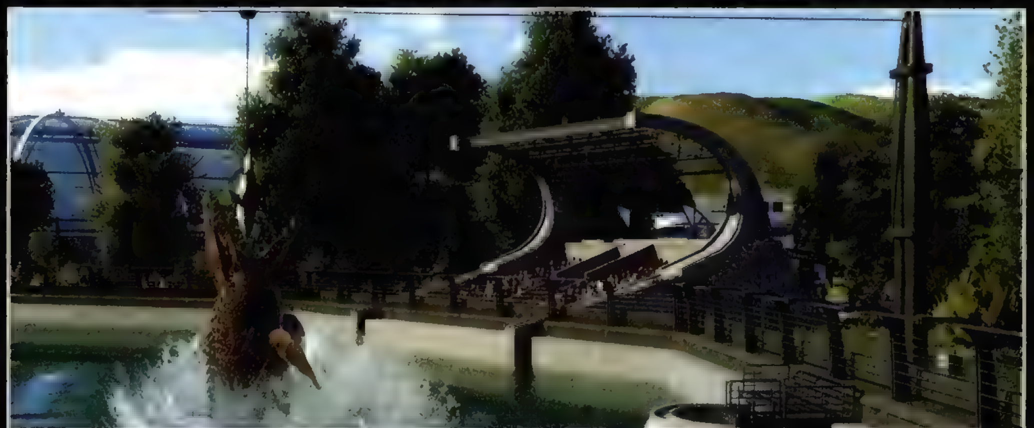
Dinosaurussen zijn natuurlijk de shit, dat is algemeen bekend. En de dierentuin? Dat is het leukste uitje op de bioscoop na! Dus Jurassic World Evolution 2, een game waarin je dinosaurusparken moet maken en beheren, dat moet wel een van de leukste dingen op aarde zijn! Toch?

Nou, dat is deels waar. Ergens is het absoluut fantastisch om voor die mini-dinootjes (ze zijn alleen beeldvullend als je zelf een van de parkwagens bestuurt of als je helemaal op ze inzoomt) te zorgen, helemaal omdat je in dit tweede deel heel zorgvuldig hun omgevingsbehoeften kan aanpassen. Dus ben je heel secuur planten, water en bomen aan het toevoegen, **net zolang totdat je prehistorische buddy 100% comfortabel is** in z'n omheinde gebied.

En dan moet je even de tijd nemen om naar ze te kijken, die verschrikkelijke hagedissen. Want de animaties van de voorhistorische dieren in Jurassic Word Evolution 2 zijn fantastisch, stukken beter en veelzijdiger dan in het vorige deel, **waarbij je T-Rexen met elkaar ziet knuffelen en Carnotaurussen met geitjes ziet gooien.** Niet dat de game verder grafisch heel imponerend is, want aan weinig kon ik zien dat ik 'm op de PS5 aan het spelen was, maar naar de dino's kijken is een fikse homp van het plezier.

Wat misschien even slikken is voor spelers van het vorige deel, is dat JWE2 een stuk rechtlijniger is in de meeste modi, behalve dan de Sandbox en Challenge Mode. Die laatste lijkt nog het meest op wat de hoofdmodus was in deel 1, want hierin kan je echt los om je eigen park te bouwen, net zolang tot je tijd voorbij is of je een 5-sterrenrating hebt. **Let's build a fucking DINOSAUR Zoo!**

De Campaign en Chaos Theory daarentegen zijn een soort aaneenschakelingen van vrij korte scenario's.



VERHUIZEN IS OPEENS RELAXED



Titel: Unpacking
Platform: PC, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch
Prijs: 19,99

GOLD AWARD

Dit is geen game, dit is therapie. **Het slaat ook echt helemaal nérgens op dat dit zo leuk is,** want het enige wat je aan het doen bent is verhuisdozen openmaken en spulletjes op de juiste plek in een kamer zetten. Het is niet eens een verhuisgame waarin je ook meubels moet verplaatsen, nee, alleen de spullen uit verhuisdozen halen is je verantwoordelijkheid.

De kamers en spulletjes worden weergeven in een fijn, pixelart-stijltje dat een beetje Japans aandoet, ondanks dat de game door een Australische studio is gemaakt: Witch Beam. Deze Aussie-toppers hebben Unpacking z'n mega-relaxte gameplay onderstreept met fijne geluidjes en heerlijke, luie muziekjes. **Zo ideaal, zo chill, zo ontzettend nutteloos als je erover nadenkt.**

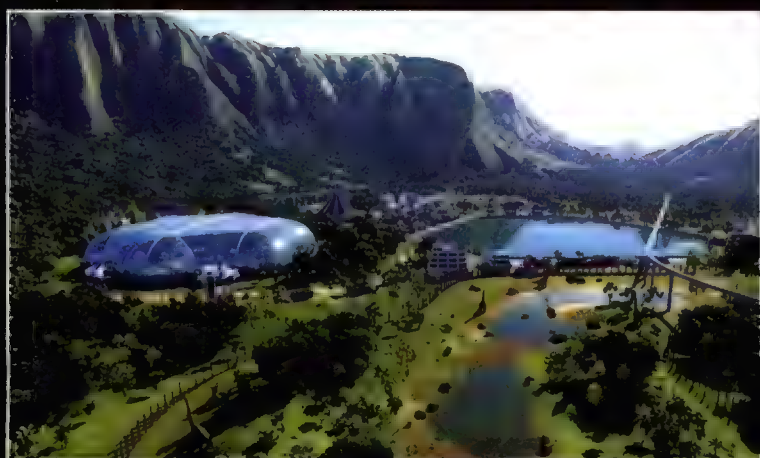
Want het enige wat je dus doet, nogmaals, is verhuisdozen openmaken, spullen eruit halen en ze op de 'juiste' plek zetten. Aan het begin is dat vrij vanzelfsprekend, want het kleine kamertje waar de hoofdrolspeler naartoe verhuist is door z'n beperktheid vrij rechttoe-rechtaan qua inrichting. **Er zijn maar zoveel plekken waar die knuffels kunnen staan!** En die boeken? Ja, die móéten wel op die ene plank.

Maar het hoofdpersonage van deze game is wel van het verhuizen, en de huizen worden er niet kleiner op, dus op een gegeven moment moet je meerdere kamers voorzien van vers uitgepakte zooi. De game kent z'n meest 'uitdagende' momenten als je met iemand moet samenwonen, want **voor je het weet ben je zijn onderbroekensysteem aan het herorganiseren** zodat jouw collectie van ondergoed erbij kan. Dat ik dit ooit nog eens in pixel-vorm zou doen, zeg... Al snel blijkt dat die vulpen een hele specifieke plek in het huis heeft, en heb je die niet gevonden, tja, dan heb je die niet goed uitgepakt, hè?



Unpacking moet het hebben van z'n ontzettend ontspannen gameplay, maar ook subtielere zaken maken het een plezierige aangelegenheid. **Zo leer je steeds meer over je naamloze, gezichtsloze protagonist via diens spullen,** zoals hobby's, woonsituatie (duh), gameconsole-voorkeuren, en als je goed kijkt naar die pixel-Blu-rays, dan herken je misschien wel een film. Zo subtiel, zo lieflijk en zo... tja, nutteloos.

Gelukkig hoeft de protagonist maar een beperkt aantal keer te verhuizen en is de game daarmee precies lang genoeg. **Perfect eigenlijk.** Kan je weer nuttige dingen met je leven doen. Zoals zelf een keer verhuizen ofzo.



losjes met elkaar verbonden middels wat dialogen. Wel lekker dat deze wederom zijn ingesproken door een paar van de daadwerkelijke acteurs uit de films, waaronder D.B. Wong, Bryce Dallas Howard en, jawel, **eindbaas der eindbazen Jeff Goldblum.** Ook zijn er wat geslaagde imitators (degene die John Hammond nadoet bijvoorbeeld) en wat minder overtuigende (okay, dat is zéker Chris Pratt niet!).

Toch zijn de Campaign- en Choas Theory-modi ernstig de moeite waard, helemaal omdat je in die laatste alle parken van de vier Jurassic-films bijlangsgaat om het dit keer wél goed te doen! Je krijgt daarbij aanvankelijk vrij gerichte opdrachten en de vrijheid is ver te zoeken, maar tegen de tijd dat je bij de Jurassic Worlds aankomt, wordt er een stuk meer van je verwacht. **Voordat je het weet vliegen er drie helikopters met Diplodocussen rond boven je park,** laat je wetenschappers over de wereld vliegen om Deinonychussen voor je te regelen en zit je vol spanning te wachten tot je eerste Mosasaurus-ei uitkomt en dat monster je bassin in zwemt.

Als jij op de basisschool ook je spreekbeurt deed over dinosaurussen en als jij eveneens nog op wekelijkse basis quotes van Ian Malcolm eruit knalt, dan zit het spul waar deze game van gemaakt is gewoon in je DNA. **Het is nog steeds enorm bevredigend om een enorm scala aan dino's tot leven te brengen en rond te zien stampen,** en als je de niet-fantastische graphics en vervelende bugs hier en daar voor lief neemt, dan is dit een lekker potje managen gemengd met kinderlijke fascinatie.

SCORE 80

ALLEEN VOOR MENSEN MET SMAAK



Titel: Recipe for Disaster
Platform: PC, Switch
Prijs: 16,99



Als man wiens smaak breed en uitgebreid is, houd ik van veel gamegenres. Niet altijd wordt mijn liefde voor bepaalde games begrepen. Zo speelde ik ooit eens samen met Martin de klassieker Pizza Tycoon (1994) en werd ik op alle mogelijke manieren tegengewerkt om maar zo snel mogelijk te stoppen. Als ik helemaal eerlijk ben, was die game ook niet heel lekker opgedroogd, maar Pizza Tycoon heeft bij mij wel het zaadje geplant van mijn **liefde voor Tycoon-games**.
Recipe for Disaster is niet echt een Tycoon-game, maar heeft een heleboel elementen die mij aantrokken in Pizza Tycoon. Je bent een manager van een restaurant en je moet ervoor zorgen dat jouw restaurant aantrekkelijk is voor je klanten en zij er zonder zorgen lekker kunnen eten. Er is daarbij veel aandacht besteed aan de intuïtieve bouwmodus, die qua opties en gebruiksvriendelijkheid zelfs doet denken aan De Sims. Zo kun je met een paar klikken van je muis zo het toiletblok van je dromen uit de grond stampen, **inclusief fris bloemetjesbehang en een sfeerlichtje om lekker bij te schijten**. Je hangt met het grootste gemak een schilderijtje op, in een mum van tijd is een muurtje in kleur naar keuze geverfd en de tafelindeling is ook heel simpel aan te passen of uit te breiden.



Natuurlijk is de keuken ook een belangrijk onderdeel in je restaurant, en ook daar kun je kiezen of je wilt grillen, bakken, frituren, de boel in de oven wilt gooien of misschien wel allemaal. Daar houdt het niet op, want je kunt je menu aanpassen naar je eigen wensen, met je eigen recepten en prijzen. **De kick als je eigen recept een favoriet wordt bij de bezoekers van je restaurant**, is dan ook enorm. Daarvoor moet je ook zorgen dat je alle ingrediënten in huis hebt. Met een

NERDLICIOUS



Titel: Disciples: Liberation
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 39,99

Met een prekerige titel als Disciples: Liberation heb je meteen de schijn tegen van **een nerdy-ass RPG voor keldertrollen**. En hey, dat is het ook! Want wat is daar mis mee? Ik bedoel, ben op zich geen fan van keyboard warriors die een hoop vlees zijn waar wieltjes van een bureaustoel onderuit steken, maar wat zij waarderen qua games voel ik meestal ook wel.

Zoals deze strategische RPG die **maar liefst vier lagen van gameplay heeft**: 1) Een map waarover je personage rondrijdt op een paard. 2) Een dungeon-crawlgedeelte waarbij je in isometrische view op je personage neerkijkt. 3) Een stadbasis waar je onder andere units traint en met je party praat. 4) Turn-based battles.
Samen vormt dit best wel een uitgebreid en fascinerend geheel, waarbij zelfs nog aardig wat keuzevrijheid in de dialogen komt kijken. Nou is het echt geschreven als een fucking bouquetreeks, met belachelijk stupide dialogen en **'poëtisch' beschreven**

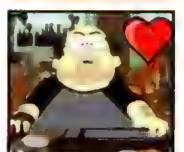




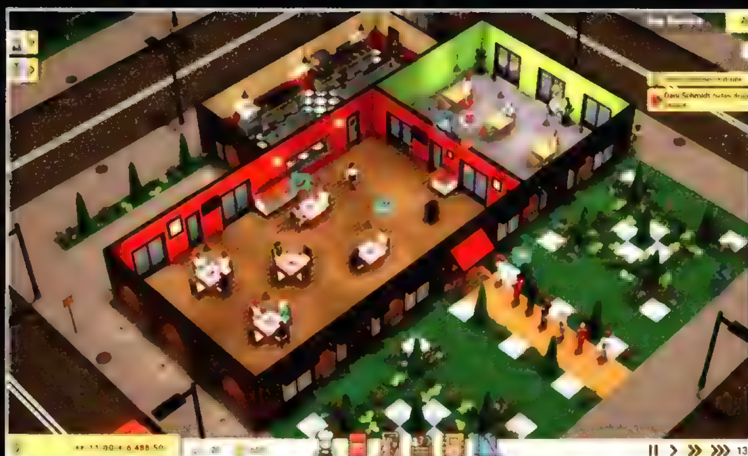


seksscènes (ja, je kunt ook nog eens batsen in deze allesomvattende game) waar E.L. James zich nog voor zou schamen.
Ook de battles spatten nou niet bepaald op spectaculaire wijze van het scherm – waarbij ik je zou adviseren om de snelheid standaard op 200% te zetten om narcolepsie te voorkomen – en de units zien er uit als een groep LARPers met een budget. Maar ik kan desondanks niet anders dan zeggen dat Disciples: Liberation **een ambitieuze en geslaagde RPG** lijkt te zijn waar ik tien jaar geleden echt volledig in opgezogen was geworden.

OORDEEL:







simpel maar doeltreffend bestelsysteem is dat zo gepiept, het is alleen hopen dat de leverancier een beetje te vertrouwen is.
Wat heb je aan een prachtig eetpaleis als je een paar klunzige horken in dienst hebt? Daarom is het zaak om goed door te selecteren op het personeel. Alle kandidaten hebben voor alles een bepaalde score, of dat nou frituren, grillen, serveren of schoonmaken is. Daarbij moet je soms lastige keuzes maken: kies ik voor een steengoede serveerster die het eigenlijk superkut vindt om met mensen te praten en ze na een halve dag begint uit te foeteren? Of kies ik voor een jonkie die in alles middelmatig is, maar die niet vooruit te branden is? Het lijkt eerst simpel om je staf aan te sturen, maar het wordt al snel wat moeilijker wanneer bijvoorbeeld blijkt dat ze geen enkel probleem hebben **om de hele toko maar in de hens te steken als hun stresslevels een beetje te hoog worden.**
Dat zijn ook de elementen waarin Recipe for Disaster (dat in Early Access is) nog niet alle zaakjes piekfijn voor elkaar heeft. Ik begrijp dat mijn personeel soms ontevreden kan zijn, maar het is soms onbegrijpelijk wat ik aan kan passen om dat te voorkomen. Ook werken bepaalde features soms niet of er wordt niet duidelijk uitgelegd waarom het niet werkt. Zo had ik net een steengoede en supersociale ober aangenomen, die maar in de keuken bleef staan niksen, ook al waren er genoeg tafels om te serveren. Toen ik hem na veel hoofdbrekens en mislukte probeersels wilde ontslaan, viel me ineens op dat hij de eigenschap 'verlegen' had. **Die dwaas durfde geen mensen aan te spreken!** Ook vliegt de boel om de haverklap in de fik zonder dat je daar echt een goede oplossing voor hebt, zijn de mogelijkheden om je gerechten te maken wat karig en kan het aantal assets ook wel een flinke impuls gebruiken.
Toch is dit een vermakelijke en charmante game die wat mij betreft voor 17 euro in Early Access heel veel goeds belooft, met een sympathieke kleine developer (Dapper Penguin) die alle feedback netjes beantwoordt en in het verleden met hun vorige game Rise of Industry al heeft bewezen dat ze een game levend houden met meerdere updates.

SCORE:



VOOR ALS JE HERLADEN BIJNA NET ZO LEUK VINDT ALS SCHIETEN



Titel: Synthetik 2
Platform: PC
Prijs: 19,99

Ik heb m'n shooters het liefst twin-stick en dus is Synthetik 2 wel mijn jam. Deze, jawel, twin-stick-shooter heeft daarbij een leuk grafisch stijltje, kent opzwepende, elektronische muziek – zoals het eigenlijk hoort bij dit genre – **en de actie is even hectisch als pittig**. Hoewel die moeilijkheidsgraad naar iets heel specifieks te herleiden is...
Synthetik 2 is namelijk volkomen GEOBSEDEERD door ammunitie. Een snelle berekening zegt mij dat je voor elke drie keer dat je de trigger overhaalt om te schieten, gemiddeld ook een keer op de herlaadknop drukt. Want niet alleen tik je een keer (in mijn geval) op RB om het magazijn uit te werpen, daarna moet je de knop nogmaals indrukken om het daadwerkelijke herladen te starten en vervolgens kan een derde keer ervoor zorgen dat je sneller reloadt. De game gaat zelfs zo ver dat als je te vroeg herlaadt, je een melding krijgt van hoeveel ammunitie je verspild hebt! En aangezien er nou niet bepaald oneindige ammo in deze game beschikbaar is, ben je dus volledig in de ban van je hoeveelheid kogels. Je beginwapen in Synthetik 2 heeft maar een kogel of vijf per magazijn, dus **je bent jezelf echt de pleuris aan het herladen in deze game.** In hectische situaties zorgt dat regelmatig voor lichte paniek, vandaar dat dit geen wandelingetje in het park is. Denk jij zo'n dappere twin-sticker te zijn die dat aankan? Misschien dan ff wachten tot Synthetik 2 uit Early Access is en dan kan je jezelf een blauwe wijsvinger reloaden!



OORDEEL:



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, *kun* je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Hoe omschrijft Jurjen de actie van Bayonetta?
A) Alsof je met een aanloop in een bad vol vaseline springt.
B) Bayonet-niet.
C) Als een stijlvolle, vloeiende maar ook woeste en vernietigende dans.

2 Waar verwijst Raf over twintig jaar nog naar als inwoners van Mongolië in een game zitten?
A) Old Kids.
B) New Kids.
C) Pew Pew Kids.

3 Waar belandde Jacco per ongeluk?
A) In het bed van z´n date, terwijl hij eigenlijk op zoek was naar haar moeder.
B) In het bed van de moeder van z´n date.
C) In bar-dancing De Bruine Doofpot.

4 Hoe noemt Graddus zichzelf in de House of Ashes-review?
A) Een #chievohoer.
B) Een #beatboxboer.
C) Willem. (Ha, daar wil je toch niet aan denken!)

5 Wat deed Samuel voor het eerst voor deze PU?
A) Research.
B) Hij speelde een game op de makkelijkste moeilijkheidsgraad.
C) Minder dan vijf keer in één tekst naar een penis verwijzen.

6 Voor welk land heeft Jacco exclusief z'n Battlefield-tekst in deze PU geschreven?
A) Nederland.
B) België.
C) Australië.



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN ETERNALS-MERCHANDISEPAKKET MET KEYCHAIN, CAP, PIN EN NOTEBOOK, ÓF TWEE VRIJKAARTJES VOOR ETERNALS

PU 332 LIGT 26 JANUARI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

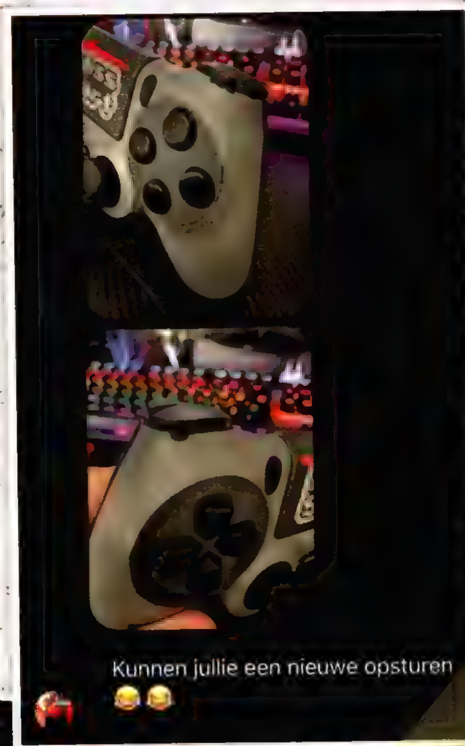
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED*

- HEBBEN WE VAST WEL WAT VOORUIT TE BLIKKEN OP EEN JAAR MET DE MEESTE TWEEEN ERIN SINDS 1222.
- ZOALS ELKE GRONINGER EN FRIES WEET, IS HET WEST'N MAAR WEIRD. EN DAAR HEBBEN ZE EEN SPELLETJE OVER GEMAAKT!
- HAALT JURJEN ZIJN SNES VAN ZOLDER EN ZAL HIJ VERMOEDELIJK GAAN PREVELEN EN MIJMEREN ZOALS ALLEEN EEN OUDE MAN KAN.
- IS HET WEER EENS TIJD VOOR WOUTER OM EEN SLORDIGE 37.978 JAAR DE TOEKOMST IN TE GAAN.
- HEBBEN WE INMIDDELS WEL GENOEG OP DE ZETA RONDGEHANGEN OM TE WETEN HOE FIJN ZO'N SPARTAN-GRAPPLEHOOK NOU ECHT IS.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

KUNNEN JULLIE EEN NIEUWE STUREN?

Wat doe je met controllers? We weten dat JJ er wel eens eentje door de ruimte slingert, maar als je een ultra limited deluxe Power Unlimited-controller krijgt, moet je daar eigenlijk niet mee spelen, maar 'm tentoonstellen in een museum. Nou ja, hij is in ieder geval wel goed gebruikt.





VOL GAS!

Voor de release van Forza Horizon 5 mochten we een mid-dagje toeren in dit feestbeest. Mocht je een omgeploegd stukje gras tegenkomen in Haarlem... dan weet je nu waarom.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

THE FRESH PRINCE OF PERSIA

In West Persia, Born and raised. On the streets of Babylon where I spent most of my days...





Yo!Mail

Onze inbox is een wondere wereld van mooie mails, maar soms ook bizarre berichten en gekke vragen. Hier een kleine greep. Blijf ons vooral spammen met je berichten via redactie@pu.nl, vinden we mooi, en wie weet sta jij volgende maand wel op deze pagina.

Beste PU,

Ik heb Far Cry 6 gekocht en vermaak me er prima mee. Een uurtje per dag. Ik ben dan ook geen fanatieke gamer (volg overigens jullie avonturen wel) maar als ik een uurtje ergens heb, speel ik puur voor afleiding en ontspanning. Nu kwam ik erachter dat ik een Far Cry-logo op mijn LG OLED permanent in beeld heb. Mijn televisie is nog geen 4 jaar oud. Reparatie ruim 700 euro. Ik vroeg me af of jullie hier ervaring mee hebben en of jullie al signalen van andere Far Cry 6-spelers hadden gehoord? De reparateur geeft geen diagnose maar geeft aan wel met LG over een coulance te hebben gesproken. Anders was het nog duurder geweest. De verkoper gaf aan inbranding, maar ik dacht dat dit na een paar uur bij stilstaand beeld is. Misschien een item voor jullie? Get Burned, waarschuwing voor inbranden (als dat het is?).

Groet,
Willem



Dit is natuurlijk ruk deluxe! En als het echt ingebrand is, kan je er helaas ook niks meer aan doen. Far Cry 6 is best een leuke game, maar zo heet issie nou ook weer niet... dachten we dan.

Mannen van het goede leven!

Ik heb misschien een hele domme vraag betreffende mijn PS5 waar ik helaas niet uit kom. Ik heb het internet al afgestruind maar helaas tevergeefs. Mijn vraag is als volgt: Ik had afgelopen jaar Valhalla op een disc en zeer wat uurtjes in gestoken, helaas nooit afgemaakt. Die disc toen helaas kwijt geraakt en nooit meer gevonden. Mocht ik nu een nieuw exemplaar kopen, heb ik al mijn voortgang nog? Niet dat ik kan helemaal opnieuw moet beginnen, want daar zou ik weinig zin in hebben.

Alvast bedankt!
Bram

Hoe kan je een disc kwijtraken? Kwam je schoonmoeder langs en heeft ze een hekel aan glimmende schijfjes? Of heb je geprobeerd een zingende dakduif van de schuur af te werpen? Je voortgang wordt opgeslagen op je console, of op de cloud, dus mocht je de disc ooit weer tegenkomen... dan kan je verder waar je gebleven was.

REVIEW

Normaliter zijn wij natuurlijk degene die de cijfers, awards en scores uitreiken aan dingen, maar aangezien we als bedrijf op Google staan, zou jij ons dus ook kunnen reviewen. Goed om te zien dat er in ieder geval één iemand op deze planeet om ons kan lachen.

★★★★★ 4 dagen geleden

Zijn niet alleen GOED met games, Maar ook de enige echte KINGS!

De onderbroekenhumor is zoals het spreukje gaat: Unlimited!

FRAMEDROP

JORDI PETERS









ELD-DROOM

Niet alleen welke classes, wapens en voertuigen spelers kunnen gebruiken, maar ook dingen als aim assist, weersomstandigheden, headshot damage, projectile speed, hoe AI-gestuurde bots zich gedragen, attachments, sprintsnelheid, het pingsysteem: de lijst in bijna oneindig.
Het is dus EA's doel om spelers helemaal crazy te laten gaan op hun eigen server, met hopelijk een aantal hele vette ideeën als gevolg. Enkel roestig WO2-wapentuig tegen hypermoderne schietijzers? Kan prima. Raketwerpers tegen helikopters? Fluitje van een cent. Enkel messen, viermaal sprintsnelheid en elke kill geeft je extra health? Doe je ding!

Programmeercursus?

Voor dat laatste moet je trouwens nóg een laag dieper gaan, met de zogenaamde Rules Editor. Daarmee maak je visuele scripts om de situaties en regels van een potje te bepalen. Dat ziet er... vrij ingewikkeld uit, alsof je een programmeercursus volgt en op de eerste dag wordt gevraagd de ING te hacken. Volgens Robert Donovan verwacht EA ook niet dat iedereen erin duikt. Bovendien zijn er tal van templates, tekstuele uitleg en andere hulpmiddelen te vinden die het iets toegankelijker maken.
"Ten eerste is de Rule Editor gebaseerd op een programma genaamd Blockly: een open-source programmeertaal en visuele scriptingtool. Er is zelfs nog een andere visuele language scriptingtool genaamd Scratch, die bovenop Blockly is gebouwd en op scholen wordt aangeleerd. Het is dus mogelijk dat sommige spelers eerder vergelijkbare dingen hebben gebruikt."
Als je ervaring eenmaal af is, krijg je een unieke code waarmee je vrienden kan uitnodigen – of je zet de server open voor random mensen, met de middelen om spelers te bannen erbij. Mocht je dat allemaal heel overweldigend vinden klinken, dan ben ik het volledig met je eens. Gelukkig bieden Ripple Effect en EA een aantal voorgekauwde ervaringen om in te duiken, zoals 'Battlefield 1942 vs. Battlefield 3' of een mix van alle klassieke maps. Ook is er een ouderwetse serverbrowser op basis van tags, om het zoeken naar jouw (gewenste) ervaring zo simpel mogelijk te maken. Kortom: je hoeft niet creatief te doen.

Goeie oude tijd

Portal in een notendop: een ontzettend frisse en gedurfde manier om Battlefield naar eigen hand te zetten. Bovendien is het de ideale manier om een classic Battlefield-ervaring te hebben, namelijk volledig geïntegreerd in een moderne game. Dichterbij die goeie oude Bad Company 2-tijden ga ik niet komen!

CLASSES ÉN SPECIALISTS

Weet je nog dat we vroeger wat wapens betreft gebonden waren aan klassen? Nou, dat keert terug in Portal. Elke factie heeft zo'n vier of vijf traditionele archetypen (Assault, Medic, Engineer, Recon en variaties daarop), als je dat wil. De flexibele Specialists uit 2042 kun je namelijk ook gewoon inzetten, want het is en blijft jouw feestje.





weetje • weetje
Portal biedt ruim 75 verschillende wapens.

DE BATTLEFI

De remasters en remakes vliegen ons tegenwoordig om de oren; alsof nostalgie een drug is die op schijfjes wordt verkocht. Battlefield Portal pakt het anders aan: naast een sloot aan mogelijkheden om je eigen 'ervaringen' te creëren, worden langverwachte klassieke maps geïntegreerd in de game.

Ik heb net als velen een dubbel gevoel als het gaat om remakes en remasters. Enerzijds is het super chill om een geüpdatete versie van een game te spelen, anderzijds heb je gewoon liever... nieuwe games. Als het aankomt op Battlefield droom ik al jaren van een remaster van Bad Company 2, wetende dat het never nooit in de buurt gaat komen van een nieuw deel. Battlefield Portal brengt echter het beste van meerdere werelden bij elkaar, als een droom die uitkomt.

Wat is Battlefield Portal? In een notendop: een aparte modus van Battlefield 2042 die je een totaal eigen Battlefield-ervaring laat maken. Denk aan een soort eigen server, jouw feestje waarop je vrijwel álles kunt aanpassen. Om het nog veel boeiender te maken voor veteranen brengt het ook maps, classes en wapens uit Battlefield 1942, Battlefield Bad Company 2 en Battlefield 3 terug: misschien wel de belangrijkste games uit de serie.

Remasters

Dat betekent dat je naast de zeven gi-gan-tische nieuwe maps van 2042 aan de slag kan met zes klassieke bangers: Battle of the Bulge, El Alamein, Arica Harbor, Valparaiso, Caspian Border en Noshahr Canals. Naast dat ze allemaal in 4K en 60fps speelbaar zijn, heeft Ripple Effect Studios (voorheen DICE LA) ook inhoudelijke zaken aangepast om ze naar het niveau van 2021 te tillen, vertelt senior game designer Rob Donovan me.

"Er zijn wat dingen die we in Battlefield 3 hebben aangepast, maar die zijn niet zo vergaand als in bijvoorbeeld 1942. Die game is bijna twintig jaar oud, had geen destructieve omgevingen, de kijkafstanden waren kort, ga zo maar door. Als je die maps nu in al hun 4K-glorie bekijkt, dan kun je helemaal naar de overkant kijken."

Shitload aan opties

Portal gaat dus veel verder dan de gemiddelde klassieke map-remaster die je in andere shooters ziet. In de modus kun je werkelijk tot in de púntjes een eigen ervaring creëren door verschillende stappen te doorlopen. Dat doe je in de Builder, praktisch bereikbaar via elk apparaat met een scherm en internet. Daar kies je een modus – met als bonus Rush uit de oudere games – en vervolgens welke maps je in de maprotatie wilt. Bij elkaar zijn er 20 maps om uit te kiezen, en nog eens 13 als je de kleinere varianten van bijvoorbeeld de grote Battlefield 2042-maps kiest. Wil je 128 mensen loslaten op Caspian Border (op next-gen en PC)? Doe je ding.

Vervolgens krijg je een shitload aan opties te zien, waarmee je elke parameter van de ervaring kunt aanpassen.







weetje • weetje

EA biedt waarschijnlijk geen videotutorials voor Portal, YouTubers zijn toch wel sneller.



#331 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • VR

POWER UNLIMITED



BATTLEFIELD™ 2042

GOLD EDITION